

(enViRea)
VREducation

Zápis z 2. stretnutia s vedúcim projektu

Dátum a čas: 1.10.2018 9:00 – 12:00

Miesto: 3D Lab (FIIT STU, 3.38)

Prítomní: Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Ing. Juraj Vincúr (vedúci projektu), Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla; p. Tibor Danila (Moving Medical Media, s. r. o).

Úlohy:

- 1) Prezentácia a konzultácia konceptuálnych návrhov hry so zástupcom partnerskej spoločnosti Moving Medical Media, s. r. o. ✓
- 2) Definovanie user a infrastructure stories a ich ohodnotenie technikou planning poker (s využitím Fibonacciho postupnosti čísel) ✓
- 3) Rozdelenie úloh v rámci tímu ✓

Vypracoval: Adam Puškáš

V rámci druhého stretnutia s vedúcim projektu prebehla najskôr interná diskusia o možných spôsoboch a vybraných aspektoch realizácie edukačnej hry. Tieto návrhy boli následne prezentované zástupcovi spoločnosti Moving Medical Media, s. r. o. (s ktorou náš tím spolupracuje), p. Tiborovi Danilovi, s využitím predpripravených „slajdov“. Výsledkom spoločnej konzultácie bolo definitívne ujasnenie si konceptuálnej predstavy o realizácii produktu, pričom sa od tímu očakáva vytvorenie hry menšieho rozsahu, s dôrazom na dynamiku a zábavnú hrateľnosť, ktorej primárnou náplňou bude správne triedenie odpadu (s vyobrazením negatívneho dopadu na životné prostredie v prípade nesprávnych rozhodnutí hráča).

Počas druhej časti stretnutia sme spolu s vedúcim projektu identifikovali základné user stories, ako aj infrastructure stories (ktoré budú súčasťou backlogu nášho projektu), pričom sme vyhodnocovali ich náročnosť s využitím techniky planning poker. Vzhľadom na vysokú komplexnosť niektorých user stories sme v rámci nich taktiež identifikovali epiky.

Na záver stretnutia prebehlo v rámci tímu prerozdelenie úloh, ktoré vedú k naplneniu identifikovaných user stories a budú riešené ako súčasť prvého šprintu nášho tímu.

Dôležité poznámky zo stretnutia:

- ➔ Sústredíme sa na krátku hru menšieho rozsahu, s dôrazom na dynamiku
- ➔ Separovanie odpadu v rámci uzavretej miestnosti, pohľad z okna do prostredia

- ➔ Možnosť opustiť miestnosť za účelom pozberania odpadu; príp. je odpad privezený
- ➔ Približne 3 – 4 minúty na 1 hráča; herná mechanika musí byť jednoduchá

- ➔ Koncept vyobrazenia časového obdobia, za ktoré dôjde k rozloženiu konkrétneho druhu odpadu v prírode (napr. relatívne k počtu uhynutých rýb).
- ➔ Ujasnenie si „definition of done“.
- ➔ Je potrebné využívať SteamVR vo verzii 1.X (kompatibilita s VRTK).
- ➔ Je veľmi nežiadúce prepisovať implementáciu akejkoľvek knižnice, zmeny musia byť uskutočnené s využitím skriptu „za behu“.
- ➔ Počet hodín práce na projekte (s výnimkou konzultácií s vedúcim) by mal byť aspoň 8 hodín týždenne (pre každého člena tímu).
- ➔ Identifikované user/infrastructure stories a ich ohodnotenie:
 - Úvodné nastavenie prostredia pre vývoj (Unity, VRTK, SteamVR, Git repozitár): 5
 - Vytvorenie webovej prezentácie projektu: 4
 - Epika grafika:
 - Modely: 21 / hľadanie modelov: 8 /
 - Animácie: 17
 - Shadre: 13
 - Epika programovanie scény:
 - Interakcia: 13
 - Správanie objektov: 21
 - Epika testovanie:
 - Používateľské (UX): 8
 - Funkčné (automatické): 8

Dosiaľ nesplnené úlohy z predchádzajúceho týždňa:

#	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Deadline
1	Vytvorenie beta verzie webového sídla.	Šoltés	7.10.2018 23:59

Úlohy do ďalšieho týždňa:

#	Názov úlohy	Zodpovedná osoba	Deadline
1	Inicializácia prostredia pre manažment projektu (TFS).	Žikla	3.10.2018 23:59
2	Vytvorenie beta verzie webového sídla.	Šoltés	7.10.2018 23:59
3	Inštalácia prostredia pre vývoj, nájdenie relevantných „samples“	Puškáš, Vlk	7.10.2018 23:59
4	Hľadanie relevantných „assetov“ (balíkov pre Unity) pre účel realizácie hry.	Hroš, Knapová, Šebeň	7.10.2018 23:59