

VREducation

Zápisnica z mentoringu

Dátum a čas: 27.11.2018 16:00 – 18:00

Mentori: Radovan Debnár, Pavol Soviš

Vypracovali: Kristína Knapová, Adam Puškáš

V rámci fakultou organizovaného mentoringu náš tím konzultoval vybrané aspekty projektu, ako aj agilnej metodológie vývoja s dvoma mentormi z praxe – p. Radovanom Debnárom (biznis a marketing) a p. Pavlom Sovišom (CTO manažér). V nasledovnom prehľade uvádzame najdôležitejšie poznatky z týchto konzultácií.

Radovan Debnár¹:

- Príklad komerčne úspešnej VR hry – Beat Saber.
- Je vhodné minimalizovať pohyb hráča (odpad „prichádza v ústrety“ hráčovi).
- Motivácia pre hranie hry:
 - piktogram hráča, kt. sa pri zlých rozhodnutiach „topí“ v odpade;
 - porovnávacie tabuľky skóre („leaderboards“).
- Šesť rôznych druhov kontajnerov je už pomerne veľa.
- Dôležitá je dynamika; s časom možno lineárne zvyšovať obťažnosť (až do extrému).
- Automatické testovanie:
 - realizácia v prípade VR hry je otázna;
 - vhodné iba v prípade rozsiahlych, komerčných produktov v pokročilých fázach vývoja – sústrediť sa na vývoj funkcionality.
- Väčšinou je plánovanie šprintu skôr optimistické (všetko sa nestihne) – je potrebné diskutovať a dobre odhadovať.
- Veľmi dôležité sú „stand-upy“ a pravidelné stretnutia.
- Najväčšia motivácia: vízia fungujúcej, zábavnej, unikátnej hry (produktu) s dobrým biznis potenciálom.

¹ debnar@learn2code.sk
+421 948 828 228

- Hra má veľký potenciál pre komerčný release – Steam (SteamVR) aj konkurečné platformy (Daydream a pod.).
- Nutná by však bola modifikácia určitých aspektov hry (klásť väčší dôraz na zábavnú hrateľnosť v kontraste s edukačným rozmerom).

Pavol Soviš:

- Leap motion je veľmi zaujímavý spôsob, ako spraviť ovládanie intuitívnejším.
- Automatické testovanie 3D aplikácii je problematické² – bolo nám odporúčané ostať pri manuálnych testoch, pričom im zároveň máme dedikovať iba nevyhnutné minimum času (venovať sa v prvom rade návrhu a implementácií).
- Rovnosťárstvo nefunguje v žiadnom tíme, ani agilnom (scrum) – niekto musí byť nevyhnutne nadradený ostatným (napr. scrum master) a mať rozhodujúce slovo.
- Motivácia – usilovať sa o také prerozdelenie úloh, že členovia tímu pracujú na tom, že ich najviac baví.
- Zložitejšie úlohy by mali riešiť najskúsenejší vývojári (minimalizácia réžie).
- Klesajúca „velocity“ tímu je vo všeobecnosti znakom poklesu entuziazmu, avšak lokálne zaváhanie (zlyhanie jediného šprintu) nie je problém.
- Granularita úloh by mala byť čo najnižšia – lepšie plánovanie.
- Keďže v rámci tímu dedikujeme značné množstvo času návrhovému procesu (tvorbe user stories), je vhodné to explicitne zachytiť v backlogu vo forme dedikovaných stories.
- Dobrý návrh je základom pre vývoj úspešného produktu.
- Riešenie konfliktov v tíme:
 - na základe argumentácie;
 - nepostávať dlho na jednom mieste (na hrane rozhodnutí) – čas plynie.

Obom mentorom ďakujeme za množstvo cenných poznatkov, ktoré zužitkujeme v nadchádzajúcich etapách vývoja produktu.

² Výchádzajúc zo skúseností pri vývoji 3D grafického editora.