

UNIVERZITA SVÄTÉHO CYRILA A METODA V TRNAVE

FAKULTA PRÍRODNÝCH VIED

Aplikovaná Informatika



Tímový projekt

Motivačný document

Predmet: Tímový projekt

Akademický rok: 2024/2025

Ročník: 2.

Vyučujúci: PaedDr. Miroslav Ölvecký, PhD.

Tím

Náš šikovný tím tvoria štyria ľudia, ktorých spája nielen spoločný cieľ, ale aj priateľstvo. Veríme, že naše vzájomné porozumenie a spoločná vôľa pre projekt nám umožnia prekonať všetky ťažkosti na ceste k vytvoreniu kvalitného produktu. Sme pripravení vynaložiť maximálne úsilie, aby sme dosiahli výsledok, na ktorý môžeme byť hrdí. Náš tím nie je len pracovný kolektív, ale skupina kamarátov, ktorí sa navzájom podporujú a spolupracujú na spoločnej myšlienke.

Bohdan Rudich

Ako mnohí iní, aj ja sa zaujímam o digitálne zariadenia už od detstva, keď som u kamaráta videl počítač. Najskôr som bol samouk, a keď som nastúpil na vysokú školu, ktorá sa na to špecializuje, pochopil som, že to je to, čomu sa chcem v živote ďalej venovať, takže teraz som tu a študujem aplikovanú informatiku. Chcem sa realizovať z tvorivého potenciálu, vytvoriť nejaký produkt, ktorý budú ľudia používať a bude veľmi užitočný. Teraz veľa ľudí aktívne hrá počítačové hry, ja sám som v puberte hrával veľa hier, takže sa chcem s ľuďmi podeliť o svoju tvorivú víziu. Tento projekt viem, pretože už mám skúsenosti s prácou s Unreal Engine a tvorbou hier, ale žiadny projekt ešte nedosiahol vydanie, chápem, ako fungujú pracovné procesy, a preto viem, že spolu s mojim tímom vytvoríme skvelú hru.

Sergei Galatsan

Volám sa Sergej Galatsan a som študentom druhého ročníka. Rád by som sa s vami podelil o svoje skúsenosti a motiváciu. pred príchodom na univerzitu som sa digitálnej vede príliš nevenoval, ale cítil som, že ma to ťahá k informatike a trendom moderného sveta je študovať digitálne zariadenia. V prvom ročníku som sa práve začal učiť programovanie a veľmi ma to chytilo. Teraz pracujem na projekte v úlohe umeleckého riaditeľa, čo mi dáva príležitosť uplatniť svoje vedomosti a rozvíjať svoje schopnosti v oblasti dizajnu a riadenia tímu. Chcem sa zdokonaľiť v programovaní a dizajne, aby som vytvoril niečo jedinečné a užitočné. Som presvedčený, že moja kreativita a ochota učiť sa pomôžu k úspechu projektu.

Andrej Dukvov

Pre mňa sú hry umenie. A umenie vždy prináša ľuďom radosť a rozjasňuje ich šedivý každodenný život. To je to, čo chcem robiť, podieľať sa na tvorbe hier, ktoré ľudí potešia, pomôžu im zlepšiť náladu a ponoriť ich do nových, neprebádaných svetov. Po tom, čo som si zahral svoju prvú hru, som si uvedomil, že chcem pre ľudí vytvárať takýto druh zábavy. Spočiatku som chcel vytvárať 3d modely a lvl dizajn, čo som sa naučil sám, ale potom ma začalo zaujímať aj programovanie, ktoré som sa začal učiť na výbornej UCM v Trnave. Bol som rád, že som sa mohol podieľať na tomto hernom projekte, pretože to bude môj prvý krok na ceste ku kariére v oblasti Game Dev.

Sergei Kushnarev

Programovanie ma vždy priťahovalo ako príležitosť automatizovať a zjednodušiť svet okolo nás. V detstve mi otec vštepil lásku k technológiám, ktorá ma inšpirovala k tomu, aby som sa naučil, ako veci fungujú. Zaujíma ma nielen programovanie, ale aj práca s hardvérom počítača a chcem pochopiť, ako funguje hardvér a nízkoúrovňová logika procesora.

Tento projekt naopak predstavuje skvelú príležitosť na realizáciu mojej kreatívnej stránky. Tvorba hry nie je len kód, ale príležitosť vytvoriť jedinečný svet a rozprávať vlastný príbeh! V tíme chcem byť zodpovedný za to, aby hra vyzerala ucelene, a tiež aby dokázala hráča zaujať históriou a hádankami. Tento projekt vnímam nielen ako príležitosť uplatniť svoje vedomosti, ale aj naučiť sa nové veci od svojich kolegov. Som si istý, že spoločne môžeme dosiahnuť skvelé výsledky. Som pripravený podeliť sa o svoje nápady a aktívne sa zúčastniť na tomto procese.

MOTIVÁCIA

Naša tím bude vytvárať 3D hru na hernom engine Unreal Engine. Naše rozhodnutie bolo založené na tom, že to bude zaujímavá skúsenosť. Mnohí ľudia radi trávia čas pri počítačových hrách, to isté platí aj pre nás. Je príjemné ukázať svoju víziu herného dizajnu a pracovať na projekte spoločne, spojiť skúsenosti a vedomosti pri tvorbe produktu pre ďalších hráčov. Zároveň chceme ukázať, že školské herné projekty nie je možné vytvárať len na Unity, ale aj na Unreal Engine. Tento engine je pomerne jednoduchý pre začiatočníkov, pretože umožňuje programovať aj bez znalosti programovacieho jazyka vďaka vizuálnemu programovaniu.

Rozhodli sme sa pre myšlienku vytvoriť puzzle hru, pretože to nie je až také náročné na realizáciu. Najdôležitejšie herné mechaniky sú pohyb a interakcia s objektmi, čo nám umožňuje viac sa sústrediť na herný dizajn a samotné hlavolamy. V rámci celého semestra je pravdepodobné, že sa s touto úlohou vyrovnáme, preto do toho vložíme všetku našu energiu a schopnosti.

Plán vývoja

Týždeň 1

- Rozdelenie rolí v tíme
- Vytvorenie projektu a repozitára na GitHubu
- Výber kľúčovej témy
- Vymyslieť základné mechaniky

Týždeň 2

- Vymyslieť niekoľko herných hlavolamov
- Výber potrebných hotových assetov
- Vytvorenie prvej úrovne
- Vytvorenie webstránky projektu

Týždeň 3-6

- Vytváranie ďalších úrovní
- Pridať zvukové súbory do projektu
- Zverejnenie projektu na platforme
- Prepojenie projektu na platforme s webstránkou

Nájdete nás na e-mailovej adrese:

Bohdan Rudich:

2819602@ucm.sk

Sergei Galatsan:

2827614@ucm.sk

Andrej Dukvov:

2823280@ucm.sk

Sergei Kushnarev:

2823284@ucm.sk