

UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE
FAKULTA PRÍRODNÝCH VIED
ÚSTAV POČÍTAČOVÝCH TECHNOLOGIÍ A INFORMATIKY

Hra: Lexikon

Tímový projekt

Motivačný dokument

Ivan Borets, Bahdan Rychak,
Denis Németh, Martin Peschl,
Jakub Kerul'

Predstavenie tímu

Náš tím tvoria študenti so vzdelaním v oblasti aplikovanej informatiky a praktickými skúsenosťami z rôznych oblastí vývoja softvéru a hier. Sme jednotní v cieľi vytvoriť hru, ktorá bude nielen zábavná, ale aj prínosná pre rozvoj jazykových schopností hráčov. Používame agilný prístup (Scrum/Kanban), verziový systém Git a pravidelné tímové stretnutia na zabezpečenie plynulého vývoja.

Tím č. 4:

- **Ivan Borets (líder tímu)** – borets1@ucm.sk
- **Bahdan Rychak (prototypovanie, logika hry)** – rychak1@ucm.sk
- **Denis Németh (herná štruktúra, algoritmy)** – nemeth5@ucm.sk
- **Martin Peschl (3D grafika, dizajn)** – pesch11@ucm.sk
- **Jakub Kerul' (zvuk, webová stránka)** – kerul1@ucm.sk



Ivan Borets – Líder tímu

Moja úloha je koordinovať tímovú prácu, zabezpečiť komunikáciu a dohliadať na dodržiavanie termínov. Mojim cieľom je vytvoriť prostredie, v ktorom môže každý člen tímu naplno rozvinúť svoj potenciál a prispieť k vytvoreniu hry, na ktorú budeme všetci hrdí



Martin Peschl – Grafický dizajnér

Som 3D grafik so skúsenosťami s tvorbou prostredia a herných objektov v Blenderi. V projekte budem vytvárať vizuálne elementy hry – postavy, prostredie a textúry. Mojim cieľom je pretvoriť náš herný koncept do pútavej vizuálnej podoby.



Jakub Kerul – Zvukový dizajnér a webová stránka

Venujem sa tvorbe webových stránok a zvukovému dizajnu. V projekte budem vytvárať zvukové efekty a hudbu, ktorá umocní herný zážitok, a zároveň postavím webovú stránku pre našu hru. Chcem, aby hra ponúkala komplexný audiovizuálny zážitok.



Bahdan Rychak – Level dizajnér

Mám skúsenosti s programovaním v jazykoch Python, C++, JavaScript a s frameworkmi Django a SwiftUI. V projekte sa zameriavam na návrh hernej logiky, implementáciu mechaník a technickú stránku vývoja. Chcem vytvoriť hru, ktorá je technicky vyspelá a zároveň intuitívna pre hráčov.



Denis Németh – Programátor mechaniky hry

Zaujíma ma pochopenie logiky vývoja hier a ich architektúry. V projekte sa sústredím na návrh herných algoritmov, štruktúru kódu a integráciu jednotlivých komponentov. Chcem sa naučiť pracovať s hernými enginmi a aplikovať algoritmické koncepty v praxi.

Záver

Veríme, že Lexikón: Slovná výzva prináša niečo nové do sveta slovných hier – kombinuje zábavu s edukáciou a strategickými prvkami. Našou motiváciou je vytvoriť hru, ktorá bude nielen zábavná, ale aj prínosná pre rozvoj jazykových schopností hráčov. Naším cieľom je vytvoriť funkčnú demo verziu hry, na ktorej by sme mohli v prípade záujmu ďalej pracovať a rozvíjať ju do plnohodnotného projektu. Sme pripravení spolupracovať, učiť sa a prekonať všetky výzvy, ktoré nám vývoj projektu prinesie.