

UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE
FAKULTA PRÍRODNÝCH VIED
Katedra aplikovanej informatiky

MOTIVAČNÝ DOKUMENT

Internetová hra na hádanie názvov pesničiek Tímový
projekt

Ľubomír Zubák,
Jakub Vicen,
Erik Vladár,
Roberta Šelestiaková,
Katarína Šútorová

2025/2026

Členovia tímu:

Ľubomír Zubák (Leader)

Kontakt : zubak1@ucm.sk

V tomto projekte pôsobím ako vedúci tímu. Mojou úlohou bude prirad'ovať jednotlivé úlohy, dohliadať na ich plnenie a zároveň sa spolu s Jakubom Vicenom venovať backendu, správe databázy a práci s dátami, ktoré budú využívané v našej webovej aplikácii. Zaujímam sa o programovanie, pričom väčšinu svojich vedomostí som nadobudol počas štúdia – najmä v jazykoch C/C++, PHP a pri tvorbe webových stránok.



Jakub Vicen

Kontakt: vicen1@ucm.sk

Volám sa Jakub a v tíme mám na starosti backend a prácu s databázou. Som skôr technický typ – kód ma baví viac než dizajn, preto sa sústreďujem na logiku a funkčnosť aplikácie. Mám skúsenosti s jazykom C a čiastočne aj s C++ a PHP. Tento projekt vnímam ako výbornú príležitosť rozvíjať svoje zručnosti, učiť sa nové veci a prispieť k úspechu celého tímu.



Erik Vladár

Kontakt: vladar1@ucm.sk

V projekte mám na starosti backend, konkrétne správne prepojenie databázy s aplikáciou. Vo voľnom čase sa venujem vývoju webových stránok kde uplatňujem znalosti zo štúdia ako php, css, js, databázové štruktúry a znalosti zo sieti. Tento projekt vnímam ako výzvu naučiť sa a vytvoriť niečo nové.



Kontakt: Roberta Šelestiaková (web stránka)

Kontakt: selestiakova1@ucm.sk

Moje meno je Roberta a na tomto projekte budem pracovať na frontend spolu s Katkou. Okrem toho sa budem starať o HTML a CSS časť stránky, grafiku a niektoré organizačné úlohy. Túto rolu som si vybrala, pretože som na strednej škole študovala grafický dizajn a mám skúsenosti s tvorbou webových stránok a v dizajnerskom prostredí Clip Studio Paint.



Katarína Šútorová (dokumentácia)

Kontakt: sutoroval@ucm.sk

Na tomto projekte budem pracovať spolu s Robertou na vývoji frontend. Naším cieľom je vytvoriť používateľsky prívetivé, vizuálne a atraktívne rozhranie, ktoré bude ľahko ovládateľné a zároveň dobre vyzeráť. Spolupracujeme najmä preto, že obe máme cit pre dizajn a kreatívne myslenie, ktoré chceme využiť pri návrhu vizuálu aj funkčnosti aplikácie. Mám skúsenosti s grafickým dizajnom, hlavne cez nástroje ako Procreate a Canva.



Motivácia:

LyriGuess bude interaktívna hra inšpirovaná konceptom populárnej hry Wordle. Jej cieľom je rozpoznať pieseň na základe úryvkov textu. Hráč má obmedzený počet pokusov na uhádnutie názvu skladby. Hra tak prepája prvky hudobnej kultúry s hádankovým princípom, čím ponúka zábavný spôsob, ako si preveriť svoje hudobné znalosti.

Naša webová aplikácia bude mať len česko-slovenské hity, čo je už samo o sebe veľmi originálne. Tým pádom bude mať inú komunitu používateľov ako hra s textami, ktorá existuje (Lyricle).