

Motivačný dokument

Trojica č. 10:

Silvia Macejková

Roman Pikna

Lukáš Csóka

Dobrý deň,

prečítali sme si pokyny, akú štruktúru má mať motivačný dokument. Ale naše silné stránky nie je možné oddeliť od toho, čo sme si vybrali ako tému číslo 17 na predmet Tímový projekt. Dalo by sa vtipne povedať, že sú to dve identické množiny.

Začal by som tým, že všetci traja chceme pomáhať a keďže sme študenti, tak hlavne študentom. Ja, Lukáš Csóka, som sa preto stal aj senátorom a predsedom študentských radcov, aby sa ku mne dostávali problémy iných. Ja ako dobrovoľník sa zúčastňujem napríklad akcie Integrácia pre 11000 žiakov a iných projektov, no ešte radšej pomáhame študentom na našej fakulte.

Preto sme sa všetci traja ešte pred letom stretli s pánom Steinmüllerom a počas leta viackrát, aby sme našli spôsob, ako zlepšiť vedomosti mladších študentov a aby im predmet Operačné systémy nespôsoboval toľko stresu, koľko nám. Zhodou okolností aj pán Steinmüller hľadal niekoho, kto by zabezpečil večerné semináre pre študentov, aby mohli pokračovať aj tento akademický rok. A tak ani neviem ako, stali sme sa konzultantmi na seminároch a veľmi sa na to tešíme.

Snažili sme sa identifikovať problém, prečo študenti majú ťažkosti a jeden z dôvodov je slabá príprava mimo školy. A sme predsa informatici. Nie je nič, čo by sme nevyriešili aplikáciou, konkrétne webovou. Ale ako ju dostať k študentom už hneď v septembri?

Tak sme začali počas leta na nej pracovať a stretávať sa. Vznikli desiatky myšlienok, desiatky sme zahodili a na ďalšiu stovku prídeme počas semestra, kým náš letný a krátko žijúci prototyp budú študenti používať. Niekomu sa to môže zdať ako strata času, spraviť niečo a zahodiť to. Ale dúfam, že čitateľovi tohto dokumentu to príde ako maximálna motivácia aktívnych študentov ako ukázať, že chceme zlepšiť prípravu mladších študentov.

Vyššie v texte som spomínal, že naše silné stránky nie je možné oddeliť od požiadaviek témy číslo 17. Vo firme Kedros a. s. som sa zaoberal testovaním rozhraní a vo firme Flaeron s. r. o. biznis analýzou a návrhom rozhraní. Silvia s Romanom tiež pracujú vo firmách, každý v inej, no obaja vytvárajú webové aplikácie.

Čo nás ale táto téma naučí? Ani jeden z nás nepozná Ruby on Rails – to môže byť prínos pre nás. Už sme začali študovať tutoriály ☺

Čo ešte vyžaduje Tímový projekt? Aby sa používal, aby mal zmysel a aby sa v ňom pokračovalo. Všetci traja to neberieme len ako jednoročný projekt, chceme v ňom pokračovať.

Dúfam, že Vás tento motivačný dokument presvedčil, aj keď nespĺňa požadovanú štruktúru.

Tím 10

Motivačný list

O nás

Naša trojica sa skladá z trojice: Michal Farkaš, Martin Dekan a Pavel Sluka. Všetci sme študenti odboru Softvérové inžinierstvo. V predchádzajúcom štúdiu boli dvaja naši členovia (Michal a Pavel) súčasťou projektu výskumnej orientácie v bakalárskom štúdiu. Máme skúsenosti a venujeme sa rôznym oblastiam informatiky a informačných technológií. Výber z ponúkaných tém, ktorý je v poradovníku sme robili na základe hľadania najvhodnejších kombinácií našich znalostí a skúseností, pričom sme sa snažili nájsť také témy, ktoré nás zaujímajú z pohľadu našich koníčkov, alebo oblastí, v ktorých by sme sa chceli zlepšiť. Na prvé miesta sa preto dostali tieto témy.

Aplikácia pre platformu Funtoro – CAN zbernica (FunCan) z dôvodu nášho záujmu o automobily, ich novinky, vývoj a budúcnosť. Zaujímajú nás najmä súvislosti so zavádzaním rôznych moderných technológií, ktorých základom sú rôzne druhy informačných technológií. Máme v tejto oblasti isté skúsenosti, ktoré by sme si radi doplnili o nové, práve prácou na tomto projekte. Členovia nášho tímu sa dlhodobo zaujímajú o oblasť konektivity v automobiloch, rovnako ako aj automobilového softvérového inžinierstva všeobecne. Členovia tímu majú skúsenosti aj s používaním niektorých technológií, ktoré sa v projekte FunCan používajú.

V prípade témy Webtest by sme radi využili naše skúsenosti s tvorbou v Ruby on Rails. Máme skúsenosti s tvorbou menších projektov v škole aj mimo školy a vedeli by sme ich v tomto projekte využiť. Členovia nášho tímu vždy ochotne pomôžu iným študentom pri študijných problémoch a vedia pochopiť rôzne problémy, s ktorými sa pri príprave do školy stretávajú. Práve vďaka tomuto, by nemal byť pre nás problém vytvoriť taký nástroj, ktorého sa študenti nebudú báť, ale bude pre nich radosť ho pri príprave na cvičenia používať.

Počítačová hra: Adventure and Trust in Speech je téma, pri ktorej by sme tiež radi naplno využili náš tímový potenciál. V bakalárskom štúdiu sme absolvovali predmety zamerané na počítačovú grafiku a veľmi nás to zaujímalo. Už v čase pred nástupom na Fakultu informatiky a informačných technológií sme sa venovali tvorbe malých hier v 2D, rovnako aj jednoduchých 3D. Pri tom sme využili rôzne programovacie jazyky a spoznali niektoré herné enginy.

Aj ďalšie témy, ktoré máme v poradovníku nás zaujali. Tieto, ktoré sú podrobnejšie opísané však najviac. Náš tím sa venuje rôznym oblastiam, pričom nás veľmi zaujímajú najmä mobilné a webové aplikácie, automobilové softvérové inžinierstvo, tvorba softvéru všeobecne, počítačová grafika a umelá inteligencia.

Webtest

Hlavnou motiváciou k výberu tejto témy je snaha uľahčiť štúdium terajším a budúcim študentom našej fakulty. Vo vedľajšej miere sme si túto tému vybrali lebo si myslíme, že máme potrebné schopnosti a je pre nás zaujímavá. V tíme máme ľudí schopných pracovať s frameworkom Ruby on Rails, ktorí majú za sebou menšie projekty. Jeden člen nášho tímu má skúsenosti s testovaním aplikácií a tak by mohol použiť svoje znalosti k zlepšeniu výslednej kvality produktu. Práca a vývoj pre mobilné zariadenia s operačným systémom Android nie je pre náš tím problém pretože viacerí jeho členovia sú schopní preň vyvíjať.

FunCan

Téma nás zaujíma najmä v súvislosti s prepojením našich koníčkov, ktorými sú okrem informačných technológií aj automobily. V tíme máme veľkých fanúšikov áut a to tvorí základnú motiváciu k tejto téme. Okrem toho sú v našich radoch ľudia, ktorí sa už v istej miere stretli s CAN aj KWP2000 protokolmi, rovnako aj s prácou s OBD II diagnostickým portom vo viacerých autách. V súvislosti s informačnými technológiami v automobiloch máme skúsenosti s projektmi Fordu (SYNC) a General Motors (GM Remote APIs) pri tvorbe mobilných aplikácií pre multimediálne in-vehicle systémy. V tíme sa venujeme rovnako aj tvorbe mobilných aplikácií, vrátane mobilnej platformy Android. Z týchto dôvodov si myslíme, že je táto téma pre nás vhodná. Je to veľmi zaujímavá téma a otvára nám možnosti pracovať s niečím, čo je pre nás radosť.

Počítačová hra: Adventure and Trust in Speech

Hry sú špecifickou oblasťou softvéru a ako mladí ľudia s nimi máme veľa skúseností a prirodzene nás lákajú. Napriek tomu to nie je iba fakt, že sa jedná o hru, čo nás zaujalo. Použitie vlastného hlasu ako prostriedok k interagovaniu s herným svetom je veľmi zaujímavý a zatiaľ veľmi málo prebádaný nápad, ktorý by mohol pomôcť mnohým ľuďom s rečovými poruchami. V tíme máme človeka so skúsenosťami na poli umelej inteligencie. Taktiež máme skúsenosti s tvorbou malých, jednoduchých hier a s niekoľkými enginmi.

Michal Farkaš, Martin Dekan, Pavel Sluka

Príloha A

1. Aplikácia pre platformu Funtoro - CAN zbernica [FunCan]
2. Počítačová hra: Adventure and Trust in Speech [TraSpi]

3. Priebežné overovanie prípravy študentov na cvičeniach [WebTest]
4. Veľký sledovač návštevníkov [VisitorTrack]
5. Lokalizácia a navigácia návštevníkov [IndoorNav]
6. Vývoj softvéru zameraný na ľudí [DevAct]
7. Automatizácia virtualizovaných sieťových služieb v prostredí OpenStack [VirtNET]
8. Chamelleon [Chamelleon]
9. Simulácia správy UAV v roji [DronSim]
10. Veda a výskum v dátach [LinkedResearch]
11. Interakcia a kolaborácia vo virtuálnej realite [VR-Collab]
12. UXWebToolkit: Testovanie používateľského zážitku [UX-WEB]