

Zápisnica stretnutia č. 1

Autor	Bc. Tomáš Sýkora
Dátum a čas stretnutia	30.09.2014, 13:00 -16:00
Miesto stretnutia	JOBSOVO softvérové štúdio (1.31a)
Prítomní	Ing. Lukáš Turský Bc. Michal Cihák Bc. Michal Gajdoš Bc. Lukáš Masár Bc. Pavol Michálek Bc. Vladimír Osvald Bc. Matúš Pikuliak Bc. Tomáš Sýkora

Osnova na ďalšie stretnutie

- Určiť skupiny ľudí, pre koho bude produkt.
- Definovať vlastnosti produktu.
- Prečo vlastne tento produkt vzniká?
- Určiť technológie, ktoré budú použité na vývoj.

Priebeh stretnutia

- Navrhovali sme základný flow.
- Rozberali sme názov produktu. Všetci sme sa zhodli na tom, že názov bude obsahovať slovo "catch", keďže sa snažíme "pochytať" ľudí na stretnutie. Vznikli dve varianty:
 - Catch me
 - Catch and Match
- Na základe názvu tímu sme sa dohadovali na logu tímu. Najbližšie k tejto tematike nám prišla analógia mačka a myš. Zhodli sme sa na mačacej labke a počítačovej myši.
- Ohľadom plagátu sme vyberali layout. Vybrali sme si layout hollywoodskeho plagátu.
- Určovali sme, či bude naša str
- Ďalej sme navrhovali dizajn produktu, definovali sme si základné požiadavky:
 - Minimalistický dizajn, easy-to-use, quick
 - V hlavnej časti stránky budú výrazné štyri kachlíky:
 - What?
 - When?
 - Where?
 - With?
 - Pre skupiny ľudí
 - Podpora dočasných účtov (generovať každému používateľovi ID, ktorý sa prihlási a napr generovať do 10 000 a potom zmazať), neskôr na registráciu (mail, integrácia so sociálnymi sieťami)
 - Notifikácie:
 - mailové
 - pomocou integrácií (???)
 - neskôr pravdepodobne push cez mobilnú appku
 - Módy:
 - neformálne stretnutia (priatelia, kolegovia, spolužiaci, atď.)
 - formálne (projekt vedúci-študent, atď.)

- Znovupoužitie - pomocou vygenerovaného linku na udalosť, po odohraní udalosti sa udalosť zmaže
- Vizualizácia stavu (Teplomer, atď.)