

Název projektu (CZ): VR vzdělávací platforma

Etapy řešení

Etapa a podetapy	Název etapy	Termín ukončení etapy
rok 2021		
1	Frontend/backend development (MVP)	04/2022
1.1.	UX Návrh a tvorba grafického rozhraní	05/2021
1.2	Frontend aplikace (Unity 3D)	07/2021
1.3	SW Vývoj a implementace základní architektury client - server	12/2021
1.4	Backend - networking a sdílení obsahu	04/2022
2	Návrh a design obsahu scén a scénářů	12/2021
2.1	Příprava "Story board" - texty / funkce / průchody aplikací	05/2021
4	Integrace nových HW technologií	06/2022
4.1	Nákup nového HW (HoloLens 2, iOS+Android tablety, nové HMD)	06/2022
5	SW nákup (Assety, 3D SW, Unity 3D licence)	04/2022
rok 2022		
1	Frontend/backend development (MVP)	04/2022
1.4	Backend - networking a sdílení obsahu	04/2022
3	Unity development - vývoj, výzkum a implementace platformy	07/2022
3.1	Unity development - vývoj, výzkum a implementace AI	07/2022
4	Integrace nových HW technologií	06/2022
4.1	Nákup nového HW (HoloLens 2, iOS+Android tablety, nové HMD)	06/2022
4.2	Výzkum a integrace HW se stávajícím řešením	02/2022
5	SW nákup (Assety, 3D SW, Unity 3D licence)	04/2022
6	Frontend/backend development	07/2022
6.1	GUI/UI úpravy a rozšíření dle nově plánovaných funkcí	03/2022
6.2	Frontend (.NET) - nové funkcionality desktop aplikace	05/2022
6.3	Backend (.NET) + Unity 3D fr. část - nové funkce napříč platformami	06/2022

6.4	Unity development - vývoj a výzkum datová analýza	07/2022
7	3D zpracování prostředí, objektů, assetů	06/2022
7.1	Unity development - integrace funkcionalit specifických scén a 3D objektů	06/2022
8	Výstupní kontrola kvality	08/2022