



Imagine Cup 2010: Game Design

Dokument k riadeniu projektu

Tím: 1 – Quegee

Vedúci projektu: Ing. Michal Tvarožek

Odbor: Softvérové inžinierstvo

Akademický rok: 2009 / 2010

Dátum: 4. Novembra 2009

Autori: Bc. Eduard Kuric

Bc. Vlado Mihal

Bc. Karol Rástočný

Bc. Róbert Sopko

Obsah

Obsah	2
I. Úvod.....	3
II. Členovia tímu a ich zodpovednosti.....	3
A. Eduard Kuric	3
B. Vladimír Mihál.....	3
C. Karol Rástočný.....	4
D. Róbert Sopko	4
III. Komunikácia	5
IV. Plánovanie.....	6
V. Manažment rizík	7
A. Metóda manažmentu rizík.....	7
B. Výstupy	8
C. Tabuľka predpokladaných rizík	9
VI. Prílohy.....	11
A. Ponuka.....	11
B. Zápisy.....	12

I. Úvod

Tento dokument slúži na zdokumentovanie riadenia tímového projektu Imagine Cup Game Design 2010 realizovaného tímom Quegee. V dokumente sú opísané postupy a spôsoby akými bol pri vývoji tento štvorčlenný tím riadený. Prostriedky riadenia boli zvolené primerane na veľkosť tímu a zložitosť projektu. Dokument sa v nasledujúcich kapitolách venuje zloženiu tímu a zodpovednostiam jednotlivých členov, spôsobom komunikácie v tíme, plánovaniu a manažmentu rizík. Prílohy obsahujú ponuku na realizáciu projektu a zápisy z jednotlivých tímových stretnutí.

II. Členovia tímu a ich zodpovednosti

A. *Eduard Kuric*

Manažér architektúry, zástupca vedúceho tímu

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Interaktívne prehliadanie multimediálneho obsahu v 3D priestore, ktorej výsledkom je experimentálne rozhranie pre prehliadanie multimediálneho obsahu, akým sú napr. obrázky.

Ovláda programovacie jazyky C++, C#, Java, PHP (Zend Framework), JavaScript (jQuery). Orientuje sa na počítačovú grafiku, atraktívne používateľské rozhrania vo webovom a hernom prostredí. Kardinálne technológie a nástroje, ktoré využíva pri svojej tvorbe: OpenGL, Newton Game Dynamics (Physics Abstraction Layer - PAL), DevIL, SDL, Adobe Flash, ...

Pracuje v spoločnosti, ktorá vyvíja informačné systémy na mieru ako pre prostredie webu, tak aj stolové aplikácie. V počiatkoch sa podieľal na implementácii riešení, v súčasnosti sa jedná predovšetkým o štádia analýzy a návrhu.

B. *Vladimír Mihál*

Manažér komunikácie

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Vypracoval bakalársku prácu na tému Poznámkovanie vo výučbovom systéme, kde za asistencie vedúcej projektu navrhol metódu poznámkovania výučbových dokumentov, ktorú následne experimentálne overil.

Ovláda programovací jazyk Java na veľmi dobrej úrovni, jazyky C, Pascal, PHP, HTML a CSS na mierne pokročilej úrovni a MySQL a JavaScript na základnej úrovni. Má skúsenosti s prostredím Eclipse a MS Visual Studio, grafickým editorom Adobe Photoshop a 3D modelovacím nástrojom Blender.

Karol Rástočný
Manažér kvality

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Špecifikácia v Object-Z.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C++, C# a Javu. Pri práci sa zameriava hlavne na technológie MFC a .Net. Pri vývoji softvéru využíva hlavne prostredia MS Visual Studio a Eclipse.

Poznatky z praxe nadobudol vo firme Dopravné systémy Scheidt & Bachmann s.r.o., kde pracoval ako vývojár aplikácií a knižníc v jazyku C++ s využitím technológie MFC, kde využíval pri implementácii MS Visual Studio 2005 s CVSNT systémom.

C. Róbert Sopko

Vedúci tímu, manažér plánovania

Bakalárke štúdium absolvoval na Fakulte elektrotechniky a informatiky Technickej univerzity v Košiciach v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Návrh a implementácia distribuovaných aplikácií pre platformu Microsoft .Net.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C# a Java. Zameriava sa hlavne na technológie Silverlight a .Net. Má dobré skúsenosti s vývojovými prostrediami MS Visual Studio, Expression Blend a Design.

Skúsenosti s prácou v tíme a Microsoft technológiami nadobudol v súťaži Imagine Cup 2009, v ktorej sa v slovenskom finále v kategórii Software Design spolu s tímom umiestnil na 2. mieste.

III.Komunikácia

Členovia tímu medzi sebou komunikujú rôznymi spôsobmi a odovzdávajú si medzi sebou obsah rôzneho charakteru. Na komunikovanie používajú nasledujúce podporné prostriedky:

- ICQ
 - rýchla (zväčša krátka) textová komunikácia medzi dvoma členmi tímu
- E-mail
 - obširnejšia komunikácia, oznamovanie dôležitých udalostí alebo úloh
 - posielanie bohatšieho obsahu (obrázky, multimédiá...)
- Google Groups
 - Spoločný e-mailový alias pre tím.
 - Nahrávanie a zdieľanie menších súborov
- Google Calendar
 - značenie dôležitých udalostí a termínov v rámci tímového projektu
- Sourcegear Fortress
 - komunikácia spojená s pridelenými úlohami, komentovanie úloh

E-maily poslané na spoločný alias sa ukladajú na serveri služby Google Groups a sú po prihlásení dostupné pre členov skupiny cez webové rozhranie. Udalosti vložené do kalendára Google Calendar sú voľne dostupné ako náhľad.

Nástroj Sourcegear Fortress v projekte používame hlavne ako nástroj na podporu plánovania a riadenia projektu, pridelovania úloh a tiež ako systém na manažment verzií. Komunikácia prostredníctvom tohto systému prebieha teda v kontexte týchto činností.

IV. Plánovanie

Plánovanie v projekte Imagine Cup Game Design 2010 je realizované na dvoch úrovniach – hrubé dlhodobé plánovanie a podrobné krátkodobé plánovanie. Pri dlhodobom plánovaní používame službu Google Calendar. Je to kalendár, ktorý obsahuje všetky dôležité míľniky projektu a je dostupný všetkým členom tímu. Na podrobné krátkodobé plánovanie používame systém SourceGear Fortress, v ktorom evidujeme všetky úlohy pridelené jednotlivým členom tímu. Podrobný plán na najbližší týždeň je vždy zahrnutý v aktuálnom zápise z tímového stretnutia. Všetky zápisy z tímových stretnutí sa nachádzajú v prílohe tohto dokumentu. Hrubý dlhodobý plán projektu je uvedený v nasledovnej tabuľke.

Dátum	Míľnik
4.11.2009	Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia
6-7.11.2009	Prezentácia návrhu hry na Ontožúre
25.11.2009	TP Cup odovzdanie prihlasky
9.12.2009	Odovzdanie prototypu vybraných častí systému spolu s dokumentáciou
15.12.2009	Používateľská prezentácia prototypu
28.3.2010	Demo deadline
1.4.2010	Imagine Cup Round 1
20.5.2010	Round 2 - Worldwide Finals Qualifying
xx.7.2010	Round 3 - Worldwide Finals

Tab. č. 1 – Dlhodobý plán projektu

V. Manažment rizík

Manažment rizík je dôležitou súčasťou manažmentu softvérového projektu, pretože riziká ohrozujú priebeh všetkých projektov, preto je potrebné o rizikách vedieť a vytvoriť plán ako potlačiť ich dopady. Táto sekcia opisuje metódu, akou riziká manažujeme a zoznam rizík, ktoré sme počiatočne identifikovali.

A. Metóda manažmentu rizík

Ako metódu manažmentu rizík sme zvolili kontinuálnu analýzu, vyhodnocovanie a plánovanie rizík. Tento postup nám zabezpečí okrem začiatočného pohľadu na riziká, ktoré ohrozujú projekt, neustálu kontrolu nad možnými dopadmi rizík. Metódu vykonávame v nasledujúcich krokoch:

1. Počiatočná analýza
 - a. počiatočné identifikovanie možných rizík
 - b. stanovenie ich dopadov a pravdepodobnosti nastania
 - c. naplánovanie opatrení na zmiernenie dopadu rizík
2. Opakovaná analýza a plánovanie (iterácia každé 2/4 týždne)
 - a. identifikovanie nových aktuálnych rizík (ak sa nové riziká objavia)
 - b. prehodnocovanie závažnosti už identifikovaných rizík
 - c. kontrola prebiehajúcich činností na potlačenie dopadov už vzniknutých problémov
 - d. modifikácia činností potláčajúcich dopad rizík
3. Zhodnotenie vplyvu rizík na projekt
 - a. Vyhodnotenie dopadov rizík na projekt
 - b. Vyhodnotenie navrhovaných činností
 - c. Zhodnotenie úspešnosti manažmentu rizík

Miera závažnosti možných dopadov rizík je určovaná v rámci tejto stupnice:

1. Nízka – dopady takýchto rizík zväčša ohrozia . Ak by neboli naplánované žiadne opatrenia, dopady neohrozia úspešné ukončenie projektu. Pri správnych opatreniach sa dopady rizík úplne eliminujú.
2. Stredná – dopady rizika môžu okrem procesu riešenia projektu potenciálne ohroziť aj úspešnosť ukončenia. Pre tieto riziká je nevyhnutné aspoň identifikovať ich možné spôsoby riešenia.
3. Vysoká – riziká s takouto závažnosťou priamo ohrozujú úspešnosť projektu. Na ich potlačenie alebo eliminovanie je potrebné vopred vytvoriť scenár činností. Ak už takéto riziko nastalo, je nevyhnutné priebeh týchto činností monitorovať.
4. Katastrofálna – ak nastane riziko s touto závažnosťou, projekt je s veľkou pravdepodobnosťou odsúdený na neúspech. Opatrenia na zmiernenie dopadov takýchto rizík musia byť plánované v dostatočnom predstihu.

Hodnoty pravdepodobnosti určujeme podľa nasledovnej stupnice:

1. nízka – tieto riziká sú málo pravdepodobné alebo existujú postupy, s pomocou ktorých je možné takéto riziká takmer úplne eliminovať
2. stredná – riziká so strednou pravdepodobnosťou môžu sa reálne vyskytnúť v projekte
3. vysoká – riziká s takouto pravdepodobnosťou sa vyskytujú v takmer všetkých podobných projektoch a je vyhnúť sa im úplne

Riziká budeme ďalej rozdeľovať na interné a externé. Interné riziká sú také, na vznik ktorých môžeme priamo vplyvať, prijať také opatrenia, že ich úplne eliminujeme. Medzi také patrí napríklad nedodržanie plánu alebo odklonenie sa od špecifikácie. Na externé riziká vplyvať nemôžeme, ich nastanie závisí od iných vonkajších faktorov. Ide najmä o riziká spojené s technickými prostriedkami, zmenami v organizácii predmetu alebo súťaže Imagine Cup.

B. Výstupy

Výstupom manažmentu rizík je tabuľka rizík v ktorej sú riziká opísané a ohodnotené podľa kritérií. Tabuľka má nasledovné stĺpce:

- názov rizika
- stručný opis rizika
- pravdepodobnosť nastania
- možné dopady rizika
- závažnosť dopadov
- opatrenia, ktoré plánujeme v súvislosti s daným rizikom prijať

Z počiatočnej analýzy rizík dostaneme tabuľku predpokladaných rizík, ktoré sa môžu vyskytnúť na projekte. Po každom prehodnotení rizík sa vytvorí samostatná tabuľka rizík, kde budú uvedené riziká, ktoré zmenili svoje atribúty a nové riziká, ktoré boli identifikované neskôr. Tieto údaje sa tiež pripíšu do pôvodnej tabuľky (pôvodné údaje sa neodstránia) s uvedením dátumu, kedy došlo k zmene.

Finálnym výstupom bude tabuľka všetkých rizík s doplnenými údajmi o tom, či naozaj nastali, kedy nastali, aké činnosti sme spustili na odvrátenie rizika a nakoľko boli opatrenia účinné. Z výslednej tabuľky uvidíme, nakoľko boli naše odhady správne a opatrenia dobre naplánované.

C. Tabuľka predpokladaných rizík

Riziko	Opis rizika	Typ	Pravdepodobnosť nastania rizika	Dopady rizika	Závažnosť dopadov	Navrhované opatrenia
Zmena pravidiel súťaže	Ľudia z MS sa rozhodnú nepovoliť client-server aplikácie alebo nastaví pravidlá odovzdávania tak, že aplikácie tohto typu nebude možné v rozumnom rozsahu odovzdať	Externé	Stredná		Vysoká	
Odklonenie sa od harmonogramu TP	Na rozdiel od klasických tímových projektov máme inak špecifikované zadanie a iný spôsob práce na projekte, preto náš postup v rámci predmetu TP môže byť iný než u štandardných tímov	Interné	Stredná		Nízka	
Fortress prestane vyhovovať nárokom	Sourcegear Fortres prestane vyhovovať ako nástroj na podporu plánovania a riadenia.	Interné	Stredná – Vysoká		Nízka	
Nedostatočné testovanie (unit testing, acceptance testing)	Nedostatočne otestujeme jednotlivé komponenty hry, tie môžu b kritický okamih nefungovať správne	Interné	Stredná		Vysoká	
Nedostatočné testovanie hráčmi	Nedostatočne to otestujeme z pohľadu hráča, nedáme to zahrať iným ľuďom než sme my informatici	Interné	Nízka – Stredná		Stredná	

Zmena zloženia tímu	Jeden z členov tímu alebo pedagogický vedúci z tímu opustí	Interné	Nízka		Vysoká	
Nepostačujúci výkon prostredia Silverlight	Vyvíjaná hra bude pomalá, bude mať pomalú odozvu	Interné	Nízka		Nízka	

Tab. č. 2 – Tabuľka predpokladaných rizík

Prílohy

1. Ponuka

Tvorba softvérového systému v tíme

Imagine Cup 2010: Game Design

Ponuka

Vypracoval : tím 01
Bc. Eduard Kuric
Bc. Vladimír Mihál
Bc. Karol Rástočný
Bc. Róbert Sopko

Kontakt: icgd2010FIIT@googlegroups.com
Dátum: 29. 9. 2009

1 Tím

1.1 Bc. Eduard Kuric

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Interaktívne prehliadanie multimediálneho obsahu v 3D priestore, ktorej výsledkom je experimentálne rozhranie pre prehliadanie multimediálneho obsahu, akým sú napr. obrázky.

Ovláda programovacie jazyky C++, C#, Java, PHP (Zend Framework), JavaScript (jQuery). Orientuje sa na počítačovú grafiku, atraktívne používateľské rozhrania vo webovom a hernom prostredí. Kardinálne technológie a nástroje, ktoré využíva pri svojej tvorbe: OpenGL, Newton Game Dynamics (Physics Abstraction Layer - PAL), DevIL, SDL, Adobe Flash, ...

Pracuje v spoločnosti, ktorá vyvíja informačné systémy na mieru ako pre prostredie webu, tak aj stolové aplikácie. V počiatkoch sa podieľal na implementácii riešení, v súčasnosti sa jedná predovšetkým o štádia analýzy a návrhu.

1.2 Bc. Vladimír Mihál

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Vypracoval bakalársku prácu na tému Poznámkovanie vo výučbovom systéme, kde za asistencie vedúcej projektu navrhol metódu poznámkovania výučbových dokumentov, ktorú následne experimentálne overil.

Ovláda programovací jazyk Java na veľmi dobrej úrovni, jazyky C, Pascal, PHP, HTML a CSS na mierne pokročilej úrovni a MySQL a JavaScript na základnej úrovni. Má skúsenosti s prostredím Eclipse a MS Visual Studio, grafickým editorom Adobe Photoshop a 3D modelovacím nástrojom Blender.

1.3 Bc. Karol Rástočný

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte informatiky a informačných technológií Slovenskej technickej univerzity v Bratislave v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Špecifikácia v Object-Z.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C++, C# a Javu. Pri práci sa zameriava hlavne na technológie MFC a .Net. Pri vývoji softvéru využíva hlavne prostredia MS Visual Studio a Eclipse.

Poznatky z praxe nadobudol vo firme Dopravné systémy Scheidt & Bachmann s.r.o., kde pracoval ako vývojár aplikácií a knižníc v jazyku C++ s využitím technológie MFC, kde využíval pri implementácii MS Visual Studio 2005 s CVSNT systémom.

1.4 Bc. Róbert Sopko

Bakalárske štúdium absolvoval na Fakulte elektrotechniky a informatiky Technickej univerzity v Košiciach v študijnom programe Informatika. Bakalársku prácu vypracoval na tému Návrh a implementácia distribuovaných aplikácií pre platformu Microsoft .Net.

Hlbšie ovláda programovacie jazyky C# a Java. Zameriava sa hlavne na technológie Silverlight a .Net. Má dobré skúsenosti s vývojovými prostrediami MS Visual Studio, Expression Blend a Design.

Skúsenosti s prácou v tíme a Microsoft technológiami nadobudol v súťaži Imagine Cup 2009, v ktorej sa v slovenskom finále v kategórii Software Design spolu s tímom umiestnil na 2. mieste.

2 Motivácia

Téma súťaže, ktorú spoločnosť Microsoft vypísala pre ročník 2009/2010 je rovnaká ako minuloročná. Svedčí to jednak o tom, že pomoci v podobe námetov reálne riešiacich najzávažnejšie svetové problémy je stále málo, ale tiež o tom, že sa jedná o problémy a aktivity dlhodobého a komplikovaného charakteru. Cieľom každého, kto dokáže identifikovať časť príčin týchto problémov je hľadať riešenia, ktoré dokážu zmierňovať ich dôsledky, v ideálnom prípade potláčať samotné príčiny.

Naším cieľom nie je spasit' svet, ale ponúknuť hru obohatenú o námety, ktoré ukážu obyvateľom vyspelých krajín, že existujú spôsoby, ktorými dokážu pomôcť ľuďom v rozvojových krajinách bez toho, aby to radikálne ovplyvnilo ich vlastný životný štandard, ktorého je ochotný vzdať sa len málokto. Ľudia vo vyspelých krajinách majú možnosť dennodenne vidieť na televíznych obrazovkách rôznorodé ľudské tragédie, chudobu a utrpenie. V mnohých tieto zábery evokujú zmiešané pocity, slzy v očiach, ľútosť, avšak ich vedomosti, alebo reálna chuť spolupodieľať sa na riešeníach je takmer nulová. My však namiesto utrpenia chceme formou budovateľskej stratégie ukázať ľuďom vo vyspelých krajinách perspektívne projekty, ktoré môžu významným spôsobom ovplyvniť životy ľudí, ktorým chýbajú základné životné potreby a vzdelanie.

Súčasne si uvedomujeme, že okrem myšlienok, ktoré budú korešpondovať s naším hlavným cieľom, je nevyhnutné obohatiť našu hru o zábavu, emócie, príbehy a herné zvraty. Ich úlohou bude vtiahnuť hráča do hry, vzbudiť v ňom chuť po ďalšom spoznávaní, budovaní a poskytnúť mu okrem nového pohľadu na ľudské problémy aj priestor pre aktívnu pomoc, či už svojím hraním, alebo počínaním v reálnom živote.

Sú to veľmi odvážne ciele, preto v tomto štádiu ešte nedokážeme odhadnúť nakoľko ich reálne dokážeme naplniť, avšak čo vieme s určitosťou je, že disponujeme námetmi, ktoré nemajú v hernom ponímaní obdobu. Dôležité je ich už „len“ interpretovať v hernom prostredí tak, aby boli pochopené a prinášali so zábavou úžitok - podstatu našej hry.

3 Konceptcia riešenia

Hlavnou myšlienkou hry je budovanie infraštruktúry a pozdvihnutie životnej úrovne v prostredí chudobnej štvrte vzájomnou kooperáciou hráčov hry. Hra bude mať formu budovateľskej realtime stratégie, ktorá bude realizovaná v podobe sociálnej siete s prepojením na reálny život.

Prostredie hry si hráč zvolí na mape Zeme (napr. výberom jedného z kontinentov). Na každom mieste bude hráč musieť zápasíť s problémami charakteristickými pre dané prostredie, ktoré do vysokej miery odrážajú reálne problémy na týchto miestach. Podľa výberu mu bude hráčovi pridelená osada, v ktorej bude vystupovať ako jej správca. Úlohou hráča bude túto osadu zveľaďovať.

Hráčovi bude na začiatku hry poskytnutý grant v podobe virtuálnych peňazí, ktoré bude môcť využiť na uspokojenie životných potrieb obyvateľov osady. Ďalšie zdroje bude môcť hráč získavať z realizácie rôznych projektov či už vyhlásených reálnymi spoločnosťami, či vzájomnou kooperáciou medzi hráčmi. Na realizáciu týchto projektov bude hráč využívať tri základné druhy prostriedkov:

1. Finančné zdroje – získavajú sa prácou ľudí, výberom daní, obchodovaním s inými hráčmi, resp. exportom výrobkov do „rozvinutých krajín“, požičovaním medzi hráčmi.
2. Ľudské zdroje – tzv. „špecialisti“, čo sú v určitom odbore vyškolení ľudia (napr. stavbári, elektrikári, učelia). Na rôzne projekty sú potrební rôzni špecialisti (napr. nedá sa postaviť cesta bez stavbárov, škola nefunguje ak nemá učiteľa).
3. Granty – prostriedky určené na konkrétny projekt (postavenie školy, vodovodu) Hráč môže získať grant, ak získa dosť podpisov od svojich priateľov (iných hráčov), prípadne splní ešte ďalšie predpoklady.

Pri realizácii týchto projektov budú môcť hráči vzájomne spolupracovať v podobe zdieľania finančných a ľudských zdrojov. Vďaka tomu sa budú môcť skupiny osád uchádzať aj o veľké projekty. Hráč v hre bude zápasíť s mnohými problémami (niektoré sú špecifické pre daný región) ako sú: rôzne katastrofy (kobyľky, zemetrasenia, epidémie), vysoká nezamestnanosť, vysoká kriminalita, nedostatok jedla, postupné rozpadávanie sa postavených budov a nízka motivácia obyvateľstva.

Na hru budú naviazané aj odkazy a informácie o reálnych problémoch v okolí hráča, alebo vo svete, ktorým môže hráč pomôcť, keď napr. prispeje finančne na konkrétny projekt. Projekty sa zobrazia napr. po úspešnom zvládnutí nejakého kola a tiež po ukončení hry alebo tiež v priebehu hry.

Táto hra nie len že bude zábavná a bude učiť ľudí k vzájomnej konštruktívnej spolupráci, ale navyše bude mať aj potenciál k získaniu reálnych finančných prostriedkov pre humanitárnu pomoc. Tieto prostriedky bude získavať z reklamy v hre (projekty sú zadávané reálnymi spoločnosťami) a z dobrovoľnej finančnej pomoci hráčov, za ktorú budú dostávať rôzne bonusy v hre.

Súhrn hlavných vlastností hry

- Bude zábavná a vysoko hrateľná. Hráč bude vtáhovaný do hry aj vďaka možnosti pozrieť si skutočné príbehy ľudí, o ktorých sa stará (spracované napr. vo forme krátkeho videa). Počas hrania spozná, aké reálne problémy majú ľudia žijúci v chudobe a akým spôsobom sa dajú tieto problémy riešiť.
- Umožní komunikáciu a spoluprácu hráčov, vytvára sociálnu sieť.
- Bude obsahovať odkazy na reálne projekty, ktoré sa realizujú v hráčovom okolí. Hráč zistí, že existujú skutočné projekty na pomoc ľuďom v chudobe, ktoré sú podobné tým, ktoré on úspešne použil v hre a je povzbudzovaný k tomu, aby ich finančne alebo inak podporil.
- Umožní rôznym organizáciám do hry registrovať ďalšie projekty, ktoré sa potom hráčovi zobrazia v prostredí hry a môže sa rozhodnúť ich podporiť.
- Rôzne spoločnosti môžu mať v hre zobrazenú reklamu (napr. ak vyškolia nejakých špecialistov), čo môže byť zdrojom financií pre pomoc v rozvojových krajinách.
- Hra bude voľne prístupná cez internet a bude sa spúšťať bez inštalácie v prostredí internetového prehliadača, čo zvyšuje jej atraktivitu pre širokú skupinu potenciálnych hráčov.

A Zoradenie všetkých tém podľa priority

1. Imagine Cup 2010: Game Design (IC Game Design)
2. Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)
3. Mobilný cestovný poriadok pre iPhone (Mobilný Poriadok)
4. RoboCup tretí rozmer (RoboCup 3D)
5. Hierarchická wiki s právmi (Wiki)
6. Digitálne mapy (Digmapy)
7. Webový portál pre zdravotne postihnutých občanov (ZŤP Portál)
8. Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov - druhý pokus :) (Sociálne siete)
9. Knižnica (Knižnica)
10. Dizajn s použitím obohatenej reality (ARDizajn)
11. Elastické komunikačné centrum (EKCentrum)
12. Informačný systém stredných škôl (SS IS)
13. Textový editor obohatený o grafické prvky (Editor)
14. Podpora kontroly plagiarizmu (Plagiarizmus)
15. Portál pre časopis (Časopis)
16. Virtuálna FIIT (VFIIT)
17. Grafická podpora vyhľadávania znalostí v dokumentoch (Dokumenty)
18. Webové stránky pre cestovnú kanceláriu (Cestovka)
19. Evidencia publikačnej činnosti (EPCA) (EPCA)
20. Web 2.0 v knižniciach alebo od OPACu k portálu (DLPortál)
21. Automatizovaná podpora predmetu z oblasti programovania (DSAPodpora)
22. Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)

B Rozvrh výučby tímu

		7 - 8	8 - 9	9 - 10	10 - 11	11 - 12	12 - 13	13 - 14	14 - 15	15 - 16	16 - 17	17 - 18	18 - 19	19 - 20	20 - 21		
Po	VM					4. Preferovaný termín tímových stretnutí					TSST - pred	VSS - cv./sem.					
	KR									ML II - cv.							
	EK																
	RS																
Ut	VM	Kódovanie - pred.				AP - pred.				MSI - pred.	MSI - cv. podľa harmonogramu						
	KR																
	EK			NS - cv.													
	RS	Kódovanie - pred.				AP - pred.											
St	VM					PeWe		AP - cv.				1. Preferovaný termín tímových stretnutí					
	KR							ML II - pred.									
	EK			NS - pred.													
	RS							AP - cv.									
Št	VM	Kódovanie - cv.				2. Preferovaný termín tímových stretnutí			ASS - pred.			OOANS - pred.		OOANS - cv.			
	KR																
	EK																
	RS	Kódovanie - cv.	Telesná - plávanie														
Pi	VM			Telesná - posil.		3. Preferovaný termín tímových stretnutí			Možná robota (niekde tu 1.5 hod. z celého týždňa)								
	KR																
	EK																
	RS																

VM – Vladimír Mihál
 KR – Karol Rástočný
 EK – Eduard Kuric
 RS – Robert Sopko

2. Zápisy

Zápisy z jednotlivých tímových stretnutí.

Zápis 1. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu: Bc. Vladimír Mihál
Dátum: 7.10.2009
Čas: 17:00 – 19:00
Dĺžka stretnutia: 120 min.
Prítomní: Vedúci: Ing. Michal Tvarožek
Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric
Bc. Vladimír Mihál
Bc. Karol Rástočný
Bc. Róbert Sopko
Ostatní prítomní: Ing. Mária Pohronská
Miestnosť: D208

Priebeh stretnutia:

- Rozdelili sme si v tíme roly
 - Bc. Eduard Kuric manažér architektúry, grafik, zástupca vedúceho tímu
 - Bc. Vladimír Mihál manažér komunikácie
 - Bc. Karol Rástočný manažér kvality
 - Bc. Róbert Sopko manažér plánovania, vedúci tímu
- Potreba odpútania sa od terajšieho nápadu, uvažovať ďalšie možnosti a nápady
 - Viac nápadov → bohatšia odozva na prezentácii
- Potrebné vytvoriť prieskum, aby sme zistili, či nami vymyslený koncept a myšlienka hry už niekde neexistuje
- Premyslieť si ako budeme hráča motivovať
 - Treba presnejšie formulovať, ako chceme dosiahnuť „zábavnosť“ hry
- Diskutovali sme, nové možnosti, ktoré by sa dali integrovať do hry
 - handicap ľudí, ktorí potrebujú špeciálnu starostlivosť
 - charakteristika obyvateľstva – nakoľko je svedomité, lenivé, agresívne – podľa toho bude reagovať na akcie hráča
 - možnosť sandbox módu
- Rozhodovali sme sa o miere vtiahnutia hráča do hry
 - in game – hráč je stelesnený konkrétnou „jeho postavou“
 - out of game – hráč hrá za virtuálnu postavu, akéhosi správcu dediny, ktorý sa pozerá zhora
 - dohoda: väčšia pravdepodobnosť **out-of-game**
- Jedným z hlavných cieľov hry je viesť ľudí k tomu, aby sa zamysleli nad problémami, ktoré inak nevidia

Úlohy do ďalšieho stretnutia:

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum splnenia	Skutočný dátum splnenia	Stav splnenia
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Robo Sopko	7.10.2009	14.10.2009		
7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný	7.10.2009	21.10.2009		
7/10-23	Urobiť prieskum podobných hier	Karol Rástočný	7.10.2009	14.10.2009		

7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robo Sopko	7.10.2009	11.10.2009		
7/10-26	Registrovať nás na ImagineCup, TP Cup a PeWe prezentáciu	Vlado Mihál	7.10.2009	14.10.2009		
7/10-27	Premyslieť koncept, vymyslieť motiváciu pre hranie nasej hry	Edo Kuric	7.10.2009	14.10.2009		
7/10-28	Premyslieť si koncept nasej hry	Mišo Tvarožek	7.10.2009	14.10.2009		

Zápis 2. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu:	Bc. Róbert Sopko	
Dátum:	14.10.2009	
Čas:	17:00 – 20:30	
Dĺžka stretnutia:	210 min.	
Prítomní:	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric
		Bc. Vladimír Mihál
		Bc. Karol Rástočný
		Bc. Róbert Sopko
		Ing. Mária Pohronská
Miestnosť:	Ostatní prítomní:	
	D208	

Priebeh stretnutia:

- diskusiu viedol Vlado
- prešli sme úlohy z minulého týždňa, každý zreferoval do akej miery úlohu splnil:

7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný
---------	---	----------------

- presunutá na ďalší týždeň

7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Robo Sopko
---------	---	------------

- čiastočne splnená, kompletizácia vyžiada viac času, splnenie posunuté o týždeň

7/10-23	Urobiť prieskum podobných hier	Karol Rástočný
---------	--------------------------------	----------------

- splnená
- Karol zreferoval výsledky prieskumu hier, ktoré boli podobné tematicky (zaoberajúce sa pomocou v chudobe) aj typovo (strategické hry, RPG, MMO RPG...)
- Karolove poznámky k jednotlivým hrám sú v prílohe č.1

na hrách bolo všeobecne pozitívne:

- pekná grafika, nemusí byť 3D
- relatívne jednoduché ovládanie
- zaujímavé intro/trailer
- pekná, podrobná štatistika pre porovnávanie hráčov
- dobre vyvážené prvky náhody
- modulárnosť

na hrách bolo všeobecne negatívne:

- opakujúca sa hudobná sekvencia
- zvuk sa nedal vypnúť
- zložité a neprirodzené ovládanie
- málo ineraktívne

7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robo Sopko
---------	-----------------------------------	------------

- vytvorený hrubý, dlhodobý projektový plán (Príloha č.3)

7/10-26	Registrovať nás na ImagineCup, TP Cup a PeWe prezentáciu	Vlado Mihál
---------	--	-------------

- registrácia na ImagineCup a PeWe prezentáciu splnená, registrácia na TP Cup ešte nie je potrebná

7/10-27	Premyslieť koncept, vymyslieť motiváciu pre hranie nasej hry	Edo Kuric
---------	--	-----------

- Edo priniesol zaujímavé nápady, ktoré by oživil našu hru a zaujali publikum:

1. „miss bezdomovec“ - v hre sa hráč ako „duch“ stará o neprispôsobivého človeka, snaží sa naučiť ho postarať sa o seba. Môže byť tiež iný hráč - „záškodník“, ktorý sa snaží tejto osobe uškodiť
2. „Sci-fi“ - na Zem prídu zhýčkaní mimozemšťania, ktorí si už zničili svoju planétu a tento životné prostredie ničiaci životný štýl začnú žiť na Zemi

- Edove poznámky sú zhrnuté v prílohe č.2

- v diskusii vznikol ďalší nápad na intro (Ing. Mária Pohronská):

- mestský človek s kolou a hamburgerom kráča po ulici, zakopne, spadne a zrazu sa ocitne v koži chudobného človeka v nejakom slume

7/10-28	Premyslieť si koncept nasej hry	Mišo Tvarožek
---------	---------------------------------	---------------

- Michal si premyslel celkový koncept hry, svoje postrehy a nápady spísal do dokumentu, ktorý je priložený k tejto zápisnici ako príloha č.4

Nápady Ing. Márie Pohronskej pre našu hru

- inšpirácia Facebook hrou FarmVille

- prispôbovanie postavy – určiť vlasy, oči, nos, postavu... nick a charakter postavy

- odmeny za pokroky v hre – čo vizuálne upúta → ostatnívidia, že mám niečo, čo oni nie

- vytvoriť hru tak, aby ľudí bavila dosť dlho

- zahrnúť bočné questy – hra v hre, alebo tzv. minihry (stavat' vodovod, pozabíjať potkany...)

- brať to aj ako sociálnu sieť

- dať možnosť hráčom porovnávať svoje úspechy v hre (skóre)

- neobmedziť sa na málo problémov / misií (napr. len v Afrike), vytvoriť aj nejaké neštandardné

- personalizácia – nechať hráča ohodnotiť, čo sa mu páčilo – podľa toho mu dávať misie

- vyššie levely → zväčša chcú viac času – ako zariadiť, aby to neprestali hrať, lebo to dlho trvá – dať možnosť uložiť hru

- negatívny vplyv okolitých chudobných dedín na moju (keď tam majú skládku napr.) a naopak

Ďalšie nápady týkajúce sa hry, ktoré vznikli v diskusii:

- jedna z možností vtiahnutia do deja – zapojenie do rozhodovacieho procesu – dať ľuďom možnosť zvoliť si, na čo sa bude prispievať, majú spätnú väzbu ako sa projektom darí

- hráč môže mať na starosti aj celý región

- zapojenie detí – minihry – v hre by mohli reálne pomôcť svojim starším spoluhráčom (napr. zneškodniť kobyľky...)

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Description	Assignee	Time Estimate	Details
14/10-31	webstranka - content	mihal	Two days	Vytvorit strukturu a obsah nasej timovej stranky - pripravit pre Eda aby mohol spravit layout a design.
14/10-32	webstranka - layout	kuric	One week	Zobrat od Vlada content timovej stranky a spravit jej layout a design
14/10-25	Vytvorit dlhodobý projektový plan	sopko	Two days	Vytvorit dlhodobý projektový plan na tento aj budúci semester
14/10-30	digitalizovat poznamky	tvarozek	Two days	digitalizovat poznamky z papiera do civilizovaneho digitalneho formatu
14/10-21	Vytvorit databazu organizacii a projektov pouzitelnych pre nasu hru	sopko	One week	Najst co najviac projektov a organizacii, ktore sa venuju pomoci v rozvojovych krajinach a oblastiach. Ziskat prehľad o problemoch, ktore riesia. Kontaktovat niektore organizacie a ziskat viac informacii. Stretnut sa s riaditeľkou nadacie Integra.
14/10-22	Prestudovat Silverlight a jeho pouzitelnost pre nasu hru	rastocny	One week	Prestudovat Silverlight a jeho pouzitelnost pre nasu hru. Pohrat sa s Expression Studiom 3, obzvlast Blend 3 a Sketch Flow. Ziskat prehľad ako mozme z technologie Silverlight vytazit co najviac.
14/10-41	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	kuric	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-42	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	mihal	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-43	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	rastocny	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-44	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	sopko	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-33	ficury - poslat Robovi	kuric	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-34	ficury - poslat Robovi	mihal	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-35	ficury - poslat Robovi	rastocny	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-36	ficury - poslat Robovi	tvarozek	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-37	ficury - dat dokopy	sopko	One week	dat dokopy do jedneho dokumentu navrhly ficurov nasej hry od vsetkych clenov timu
14/10-38	pozriet reklamne trailery	kuric	One week	pozriet si reklamne trailery na komercne hry a zistit, akym sposobom "predavaju" danu hru, akym sposobom davaju vediet o com ta hra je.
14/10-39	vymysliet cim zaujeme	kuric	One week	vymysliet nejaky aspekt nasej hry, ktorym zaujeme "publikum" (porotu)
14/10-40	vymysliet logo	kuric	One week	vymysliet logo timu

Zápis 3. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu:	Bc. Karol Rástočný	
Dátum:	21.10.2009	
Čas:	17:00 – 20:00	
Dĺžka stretnutia:	180 min.	
Prítomní:	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric
		Bc. Vladimír Mihál
		Bc. Karol Rástočný
		Bc. Róbert Sopko
		Ing. Mária Pohronská
Miestnosť:	Ostatní prítomní:	
	D208	

Priebeh stretnutia:

- Diskusiu viedol Róbert Sopko.
- Prešli sme úlohy z minulého týždňa, každý zreferoval do akej miery úlohu splnil:

7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko
---------	---	--------------

- Konzultoval náš nápad v organizácii Integra.
- Kompletizácia databázy si vyžiada viac času, úloha presunutá o týždeň.

Hlavné poznatky nadobudnuté v Integre:

- zameriava sa hlavne na projekty v Afrike (detské domov, internátna škola, fair-trade) a na projekty na Slovensku (školenia nezamestnaných);
- možnosť spolupráce, majú záujem o zverejnenie hry a sú ochotní pomôcť pri prezentácii hry školách;
- hlavné problémy v Afrike:
 - negramotnosť
 - zlá infraštruktúra
 - problémy s logistikou
 - kmeňová mentalita, ľudia sú si málo ochotní pomáhať medzi kmeňmi
 - malá motivovanosť obyvateľstva

7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný
---------	---	----------------

- Naštudoval základné vlastnosti Silverlightu a prostredia Expression Blend 3 so SketchFlow.
- V prílohe č. 1 sú zaujímavé odkazy na informácie ohľadom Silverlightu.

7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robert Sopko
---------	-----------------------------------	--------------

- Dlhodobý plán bol doplnený o ďalšie termíny.
- Aktuálny dlhodobý plán je v prílohe č. 2.

7/10-30	Digitalizovať poznámky	Michal Tvarožek
---------	------------------------	-----------------

- Úloha splnená nad očakávania.
- Digitalizované poznámky sú uvedené v prílohe č. 3.

14/10-31	Vytvoriť obsah webstránky	Vladimír Mihál
----------	---------------------------	----------------

- Obsah stránky bol vytvorený podľa požiadaviek uvedených na webstránkach predmetu a umiestnený do dočasnej verzie stránky.

14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric
----------	----------------------------	--------------

- Eduard navrhol zaujímavý motív a vypracoval návrh grafického rozhrania.
- návrh grafického rozhrania je priložený v prílohe č. 4.
- Slnenie posunuté o týždeň.

14/10-33	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Eduard Kuric
14/10-34	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Vladimír Mihál
14/10-35	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Karol Rástočný
14/10-36	Vytvoriť zoznam „features-ov“ hry a poslať ich Róbertovi	Michal Tvarožek

- Všetci vytvorili zoznam plánovaných vlastností hry a zaslali ho Róbertovi.

14/10-37	Skompletizovať zoznam „features-ov“	Róbert Sopko
----------	-------------------------------------	--------------

- Robo vytvoril kompletný zoznam vlastností uvažovanej hry na základe zoznamov prijatých od ostatných členov tímu.

14/10-38	Pozrieť reklamné trajlery	Eduard Kuric
----------	---------------------------	--------------

- Odporúčaná dĺžka trajleru je 1,5 minúty.

14/10-39	Vymyslieť čím zaujmeme	Eduard Kuric
----------	------------------------	--------------

- Eduard navrhol myšlienku trajleru.
- Myšlienku je možné vidieť v prílohe č. 5.

14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric
----------	--------------------	--------------

- Splnenie posunuté o týždeň.

14/10-41	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Eduard Kuric
14/10-42	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Vladimír Mihál
14/10-43	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Karol Rástočný
14/10-44	3 vety, ktoré "predajú" našu hru	Róbert Sopko

- Každý z členov predniesol svoj návrh. Niektoré z nich sú uvedené v prílohe č. 6.

Ďalší priebeh stretnutia:

- Diskutovalo sa o aktuálne používanom systéme o plánovaní s rozhodnutím ostať pri FORTRESSE.
- Bolo navrhnuté heslo hry: „zahraj sa, zabav sa, pomôž“.
- Došlo sa k rozhodnutiu, že je nevyhnutné mať možnosť lokalizácie hry (zo začiatku postačuje slovenčina za účelom propagácie Integrou a angličtina pre súťaž Imagine Cup).
- Identifikovali sa tri nové vlastnosti hry:
 1. existencia nie len pozitívnych ale aj negatívnych spoločností;
 2. dlhodobejšie plány;
 3. ovplyvňovanie okolia.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum splnenia	Stav splnenia
7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko	7. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric	14. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric	14. 10. 2009	21. 10. 2009	Riešená
21/10-45	Vyrobit' zoznam „features-ov“ a po ohodnotení ich prerozdeliť medzi ostatných.	Róbert Sopko	21. 10. 2009	22. 10. 2009	
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	
21/10-47	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	
21/10-48	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Eduard Kuric	21. 10. 2009	28. 10. 2009	
21/10-49	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	
21/10-50	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Róbert Sopko	21. 10. 2009	28. 10. 2009	
21/10-51	Vytvoriť slajdy o FORTRESSE.	Karol Rástočný	21. 10. 2009	28. 10. 2009	

Príloha č. 1 – Silverlight

SilverLight:

<http://silverlight.net/getstarted/>

<http://silverlight.net/learn/quickstarts/>

Deep Linking:

<http://programwith.net/2009/03/23/Silverlight3NdashDeepLinking.aspx>

SketchFlow:

<http://www.infoq.com/articles/guest-simon-sketchflow>

Pre mobilné zariadenia vo vývoji. Má byť vydaný tento rok a nemajú v ňom byť žiadne rozdiely voči desktop verzii. (<http://silverlight.net/learn/mobile/>)

Príloha č. 2 – Dlhodobý plán

Dátum	Míľník
4.11.2009	Odovzdanie dokumentácie analýzy problému, špecifikácie požiadaviek a návrh riešenia
6-7.11.2009	Prezentácia návrhu hry na Ontožúre
25.11.2009	TP Cup odovzdanie prihlasky
9.12.2009	Odovzdanie prototypu vybraných častí systému spolu s dokumentáciou
15.12.2009	Používateľská prezentácia prototypu
28.3.2010	Demo deadline
1.4.2010	Imagine Cup Round 1
20.5.2010	Round 2 - Worldwide Finals Qualifying
xx.7.2010	Round 3 - Worldwide Finals

Príloha č. 3 – Poznámky Ing. Michala Tvarožka

Cieľové skupiny

- Young – mládež cca. do 18 rokov, nesamostatní, zvyčajne chodia do školy denne. Kratšia doba pozornosti, prístupní novým veciam. Najčastejšie hrajú skôr jednoduché hry, strelačky, resp. hry (čisto) pre zábavu.
- Adults – dospelí, pracujúci alebo vysokoškooláci v produktívnom veku na začiatku kariéry. Majú možno menej času (aj keď vysokoškooláci možno ani nie), avšak sú schopní niečo hrať podstatne dlhšie, resp. aj veci mierne zložitejšie. Na rozdiel od mládeže spravidla majú vlastný (menší či väčší) príjem a sú ochotní aj platiť.
- Mature – zrelí ľudia zvyčajne v pokročilom štádiu svojej kariéry, na miestach s rozhodovacími právomocami, manažéri (tzv. decision makers). Majú stabilný, častokrát aj slušný príjem a vlastné rodiny s deťmi. To priamo znamená, že okrem toho, že sa hrajú sami (môžu), majú spravidla záujem aby sa ich deti hrali (vzdelávali,) vhodným spôsobom. Následne by zrejme podporili také hry, ktoré by pre svoje deti (a celý svet) pokladali za prínosné.
- Elderly – starší ľudia, resp. dôchodcovia, ktorí majú času dosť lebo nie sú primárne pracovne vyťažení. Majú aspoň dôchodok a často hry hrajú pre zábavu, resp. aby mali čo robiť a v pohode si vychutnávať život. Významnú úlohu môže hrať sociálny aspekt.

Z nášho pohľadu si musíme vybrať na ktoré skupiny sa zamerať ktorými aspektmi hry, keďže rôzne skupiny oslovujú rôzne aspekty hry (možno ju ani nebudú hrať, ale budú mať záujem aby ju napr. hrali niekto druhý).

Hry, ktorými by sme sa mali inšpirovať

- Settlers 2
- Simcity 4
- Eve Online (MMORPG)
- Democracy 2
- UN Village game (whatever the real name was)
- Colonization
- Civilization
- Minigames (nothing specific),

Z pohľadu herných žánrov

- 3D FPS/3rdPS – nie – zložité v prostredí webu a nebudú zrejme plniť primárne ciele
- Stratégie – áno (aj), treba vhodne odhadnúť zložitosť aby sme neodradili veľa „casual“ hráčov
- Simulácie – áno (aj) – skôr zložitejšie, ale majú šancu zaujať serióznych hráčov
- Arkády (klickačky) – áno (aj), vhodné pre kratšiu dobu pozornosti, najmä asi mladších hráčov, „akčnejšie“; sem spadajú napr. spomínané minihry.

Celkovo bude potrebné správne odhadnúť a zrealizovať kombináciu uvedených herných žánrov ideálne tak, aby sme pokryli hráčov s krátkymi časovými možnosťami (schopnosťami) ako aj hráčov, ktorí vydržia hru hrať dlhšie. T.j. treba pokryť tak short, medium aj long attention spans...

Rozdelenie herného sveta

Herný svet bude rozdelený na viacero (perzistentných) úrovní:

- Sídla (dediny; settlements)
- Krajina (country)

- Regióny (region) – developed, developing, third-world regions
- Svet (world)

Pričom krajina pozostáva z jedného, resp. viacerých sídel, región z viacerých krajín a svet z viacerých regiónov. Celkovo sa nejedná, resp. nemusí jednať o konkrétne existujúce svetové krajiny. Susednosť (či skôr možnosti spolupráce) je riešená zjednodušene tak, že všetky osady v jednej krajine môže spolupracovať neobmedzene, spolupráca medzi celkami na rôznej úrovni spravidla je inej povahy. Napr. medzi dedinami možno postaviť kanalizáciu, ale nie celkom medzi dedinou a susednou krajinou.

Svet a jednotlivé regióny sú v primeranom rozsahu predgenerované, pričom konkrétne regióny zvyčajne obsahujú krajiny s podobnými vlastnosťami a problémami. Keďže sa nejedná o konkrétnu geografiu, ďalšie krajiny a sídla v regiónoch budú dogenerované podľa potreby. Celkovo by však bolo fajn mať tam (zjednodušenú) mapu sveta s nejakými regiónmi, kde by si hráči vybrali čo/kam idú robiť. Tu by mohol byť aj „trh“ dostupných minihier.

Vzhľadom na uvedené delenie sveta bude hra možné hrať na viacerých „úrovniah abstrakcie“:

- Sídlo (dedina, settlement) – hráč na rámcovo na úrovni ovládania jedného sídla podobe ako v hrách Colonization a Civilization 4 (bližší opis neskôr).
- Krajina (country) – hráč na ovláda krajinu rámcovo kombináciou herných prvkov z hier Civilization 4 a Democracy 2; primárny cieľ nie je mikromanažment miest, či budov, ale globálne smerovanie krajiny a opatrenia, ktoré mu majú dopomôcť.
- Región – možno by stálo za úvahu dať hráčovi ešte možnosť koordinovať zoskupenia krajín, napr. Stredoafriická Únia a pod.
- Minihry – hráč môže hrať aj na bezprostredne operatívnej úrovni, ak chce niečo akčnejšie, resp. rýchle. V sídla sú častokrát rôzne problémy, ktoré možno riešiť dlhodobo nejakým opatrením, alebo možno aj okamžite úspešným hraním špecifických minihier (napr. postrieľanie všetkých potkanov/kobiliek, včasné rozdanie liekov deťom v dedine). Samotné minihry môžu byť voľne dostupné pre hráčov, ktorí ich chcú hrať, nie len pre hráča, čo spravuje dané sídlo.

Hra na úrovni sídla (týmto by som začal :D)

Hráč na tejto úrovni ovláda sídlo (dedinu, mesto, metropolu) na štýl hry Colonization (resp. Civilization). Začína s malou dedinou (resp. podľa toho kde aj s niečím iným), môže v nej stavať rôzne vylepšenia. Ak (ako) dedina rastie, získava prístup k viacerým „štvorčekom“ vo svojom okolí na ktorých môže napr. ťažiť nerastné suroviny či pestovať obilie. Tieto sú opäť náhodne generované, resp. sa dajú prípadne zveľaďovať (zavlažovanie, cesty). Viem si predstaviť, že pri rozrastení sa sídla má hráč vplyv na to, aké nové územie dostane (napr. si „priplatiť“, alebo iným spôsobom „má šťastie“). Na využitie jednotlivých plôch samozrejme potrebuje obyvateľov s nejakými vlastnosťami, resp. na realizáciu projektov špecialistov podobne ako v Colonization s tým, že tu to môže byť nutné, nie vhodné.

Samotná vizualizácia sídla by mala byť pekná a primerane nezávislá od fyzického modelu v hre, čiže to vôbec nemusí byť štvorcová plochá matica...

Čo je vlastne našim cieľom; kde chceme pomôcť? (ukážky z webu UN/IC)

- Healthcare
 - Child and maternal health
 - HIV/AIDS
- Economy
 - Poverty and hunger
 - Environmental sustainability
- Universal education
- Political
 - Gender equality

- Global partnership

Ako môže taká hra vôbec pomôcť? Aké dopady môže hra mať?

- Educate – vzdelat' ľudí; je to priamo jeden z aktuálnych problémov, ale ja by som to vnímal skôr ako prostriedok k realizácii niečoho ďalšieho ako finálny cieľ.
- Provide decisions (or feedback back to people that their decisions are not „good“) – toto možno chápať vo viacerých rovinách; na jednu stranu ľudia môže priamo rozdeľovať/prideľovať napr. svoje peniaze na reálne projekty (čo môže mať problém v tom, že nevedia presne čo a ako treba – to im však treba vysvetliť); na druhú stranu to možno chápať v rovine odporúčania a robení prieskumu – čo ľudia pokladajú za dôležité – pre život, ktoré oblasti za perspektívne a pod.
- Make people care and get them involved – tu by som videl hlavný možný prínos, keďže nedostatok peňazí asi nie je kľúčový, resp. ich dostatok zjavne nie je postačujúci pre realizáciu fungujúcich riešení problémov. Proste ľudia musia chcieť veci riešiť a nedovoliť ich neriešiť.
- Provide funding – pomocou hry môžeme získať prostriedky na realizáciu riešení problémov; hráči môžu platiť nejaký paušál, firmy môže platiť za reklamu
- Interlink and reward – pomocou hry môžeme prepojiť ľudí, ktorí by sa inak nenašli; tiež môžeme odmeňovať vhodné správanie sa a následne dúfať, že sa ľudia tak začnú aj reálne správať

Prečo by niekto vlastne mohol takú hru hrať?

- Fun – ľudia sa chcú často zabávať.
- Get acceptance and respect – ľudia chcú ukázať druhým akí sú, resp. čo vedia dosiahnuť. Očakávajú spätnú väzbu, uznanie a rešpekt k ich výkonom.
- Satisfaction and achievement – hrám hru, lebo mám dobrý pocit s hrania – robím niečo zaujímavé, žijem „iný život“, dosahujem veci, ktoré by som inak nedosiahol, nemohol spraviť.
- Learning and exploring new things – mnoho ľudí baví objavovať nové veci a učiť sa niečo zaujímavé, čo doteraz nevedeli.
- Collect and display – mnoho ľudí niečo zbiera – mince, pušky, krabičky od čokolády, pričom ľudia svoje zbierky často vystavujú na obdiv – vitrína s pohármi, diplom zarámovaný na stene. V hre ľudia môžu zbierať ocenenia sa dosiahnuté výsledky (hall of fame), alebo len si zvyšovať počet zabitých nepriateľov. Zberatelia sa so svojou zbierkou často radi hrajú, napr. ak zbierajú bábiky, môže ich poobliekať do všetkého možného :D
- Socialize – pre mnohých hráčov je hra len prostredím či príležitosťou pre komunikáciu s inými hráčmi. Toto platí najmä hrách typu MMO, ktoré hrá veľký počet ľudí.

Pre rôzne skupiny hráčov môžu byť relevantné iné ciele. Rodičia chcú aby sa ich deti v hre aspoň niečo naučili. Dôchodcovia môžu chcieť v hernom prostredí komunikovať s inými ľuďmi a robiť niečo v čom vidia zmysel a majú dojem, že ešte stále vedia „prispieť k veci“, či niečo dosiahnuť.

Poznámky na záver

- Navrhoval by som to riešiť ako kombináciu MMORPG a strategickej budovateľskej hry so zahrnutím minihier.
- Hráč je prítomný v hre, hoci v netelesnej podobe; má atribúty, ktoré vplývajú na priebeh hry. Napr. tak, že sa učí len ak priplatí, zadarmo môže len hrať s aktuálnymi schopnosťami. Hráč získava skills, ktoré mu umožňujú robiť veci lepšie (napr. menej znečistenia o 5%/level), alebo mu niečo vôbec umožňujú robiť, napr. postaviť atómovú elektrárňu.
- Specialists, projects → poskytujú firmy, resp. iní hráči.


- Custom content and community contribution – neviem do akej miery toto vieme zabezpečiť no na druhú stranu podpora komunity hráčov a dodatočného obsahu (o tvorcov, či hráčov) je veľmi populárna a podstatne zvyšuje pridanú hodnotu hier.
- Persistent world and one common sandbox – ideálne by asi bolo mať len jeden svet a nie povedzme ako World of Warcraft N serverov, kde sú hráči plne oddelení.
- Cooperate, contribute, collaborate – toto by asi malo/mohlo by cieľom hry :D.
- Direct vs. Indirect control – zvážiť do akej miery chceme vyžadovať mikromanažment aspektov hry (aby hráč mal priamu kontrolu nad tým, čo sa deje – ovládal raketu) alebo ho nechať veci ovládať nepriamo tým, že povie čo sa má robiť (raketa leť sem, ako je už na AI rakety/hry). Z technicko-praktického hľadiska sa mi zdá lepšie nepriame riešenie.
- Story
- Záškodníci
- Intro
- Good looks
- Možnosť prispôbiť si postavičky, domčeky, ...
- Náhodnosť a schopnosť prekvapiť hráča

Príloha č. 4 – Návrh grafického rozhrania webstránky




You win. We all win.

one earth
 one sun
 and big contrasts



hot news



Príloha č. 5 – 3 vety, ktoré "predajú" našu hru

Porota

Cieľom našej hry je zábavným spôsobom predstaviť svetu najväčšie problémy, s ktorými sa ľudia v rôznych častiach sveta dennodenne stretávajú, a možnosti ich riešenia. Existujú hry, kde sú ukázané problémy a hry, kde sú prezentované riešenia problémov. Naša hra je však niečo viac. Nielen že predstaví problémy a možnosti ich riešenia, ale umožní aj získať podporu na ich realizáciu.

Naša hra je výborným informatívnym a osvetovým prostriedkom pre ľudí všetkých vekových kategórií. Svojím dejom vnáša hráča priamo do oblasti so serióznymi problémami ako hlad, nezamestnanosť alebo zlé životné prostredie a aktívne podnecuje hráča, aby sa problémom venoval, aby obyvateľom žijúcim v oblasti pomohol. Okrem toho, že hra hráča informuje, poskytuje tiež veľa hodín zábavy, komunikácie s ostatnými hráčmi, a možnosť dokúpiť si "nové možnosti", pričom poplatok nadáciám, ktoré tieto problémy riešia v reálnom svete.

Hráč

Jedná sa o budovateľskú stratégiu, kde hráč predstavuje miestnu autoritu a riadi vývoj v sídle. Tento vývoj dosahuje pomocou realizácie projektov, pričom spolupracuje s ostatnými hráčmi. Hráč môže byť zvolený ostatnými hráčmi z oblasti za vodcu, čím dostane pod správu celú oblasť.

Tato strategická hra nielen že ponúka nové prostredie, kde budete tvorivo riešiť najväčšie svetové problémy, spája v sebe aj ohromnú sieť hráčov, možnosť spolupracovať a súperiť, prebudovať zaostalý región na vyspelú spoločnosť bez problémov. Okrem toho, že sa zabavíte, hraním hry pomôžete skutočným ľuďom, ktorí majú skutočné problémy.

O čom to je?

Naša hra je strategická hra so sociálnym aspektom. V tejto hre si hráči navzájom pomáhajú riešiť problémy za účelom rozvoja zvereného sídla.

Zápis 4. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu:	Bc. Eduard Kuric	
Dátum:	28.10.2009	
Čas:	17:00 – 20:45	
Dĺžka stretnutia:	225 min.	
Prítomní:	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric
		Bc. Vladimír Mihál
		Bc. Karol Rástočný
		Bc. Róbert Sopko
Miestnosť:	D208	

Priebeh stretnutia:

- Diskusiu viedol Karol Rástočný.
- Stretnutie malo dve časti. V prvej časti postupne každý z členov tímu prezentoval story-boardy pre pridelené vlastnosti (features). Týmto predchádzala úloha z predošlého stretnutia.

21/10-45	Vyrobiť zoznam „features-ov“ a po ohodnotení ich prerozdeliť medzi ostatných.	Róbert Sopko
----------	---	--------------

- Úloha splnená v kooperácii s členmi tímu. Róbert vytvoril dokument so zoznamom a pomocou služby Google Docs sme si vlastnosti hry prerozdelili.

21/10-48	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Eduard Kuric
21/10-49	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Vladimír Mihál
21/10-47	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Karol Rástočný
21/10-50	Vytvoriť story-boardy pre pridelené „features“	Róbert Sopko

- Všetci členovia vypracovali story-boardy pre pridelené „features“.

V druhej časti stretnutia sme intenzívne diskutovali k vytvoreným popisom a prípadom použitia, nakoľko sme si všetci uvedomili, že na niektorých miestach vznikla nekonzistencia a čiastočné nepochopenie v dôsledku nejednoznačnej granularita zoznamu vlastností hry. Tieto nedostatky sme si vydiskutovali a vyjasnili. Zoznam vlastností sme upravili nasledovne:

- Začiatok hry – mapa, kde si hráč vyberie lokalitu, resp. región s náročnosťou
- Informačná komunikácia – rozhovor (chat), súkromné správy
- Špecialisti
- Projekty a granty
- Riadenie na úrovni krajov
- Spolky – spoločenstvá hráčov, spolupráca medzi hráčmi
- Náhoda, napätie, prekvapenie, neistota
- Príbehová realita
- Pomocník
- Model hráča na základe jeho správania sa
- Štatistiky
- Koniec hry

Tieto vlastnosti sme si prerozdelili a dohodli sme sa na vytvorení dokumentu, ktorý bude obsahovať analýzu problému, špecifikáciu požiadaviek a návrh riešenia. Dokument budeme vypracovávať

súbežne pomocou služby Google Docs tak, aby mal každý z členov možnosť sledovať progres a vyhli sme sa tak prípadnej nekonzistencii.

Ďalej sme sa dohodli na vytvorení dokumentu riadenia. Ten pozostáva z nasledovných častí:

- Úvod
- Komunikácia
- Úlohy členov tímu
- Plán projektu
- Manažment rizík

Popri diskusii k story-boardom sme prešli ďalšie pridelené úlohy z nášho posledného stretnutia.

7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Róbert Sopko
---------	---	--------------

- Splnenie úlohy bolo posunuté o ďalší týždeň.

14/10-32	Vytvoriť layout webstránky	Eduard Kuric
----------	----------------------------	--------------

- Layout stránky bol vytvorený, obohatený o nové grafické elementy, akceptovaný a stránka bola zverejnená v reprezentatívnej verzii. Súčasne Vladimír preklopil obsah z dočasnej verzie do pripravených šablón jednotlivých podstránok.

14/10-40	Vytvoriť logo tímu	Eduard Kuric
----------	--------------------	--------------

- Úloha bola splnená s tým, že po návrhu Eduarda a dohode tímu sme sa zhodli, že za našu vizuálnu identitu (logo) budeme považovať súčasný nápis „Quegee team“ vrátane postavičiek, ktoré sú súčasťou layoutu stránky.

21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál
----------	--------------	----------------

- Úloha splnená. Diskusiu k úlohe sme však presunuli na ďalšie stretnutie, pretože intenzívna diskusia k story-boardom si vyžadovala viac času ako sme pôvodne predpokladali.

21/10-51	Vytvoriť slajdy o FORTRESSE.	Karol Rástočný
----------	------------------------------	----------------

- Úloha splnená.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum splnenia	Stav splnenia
21/10-46	Zoznam rizík	Vladimír Mihál	21. 10. 2009	28. 10. 2009	Splnená Odložená
28/10-52	Dokument riadenia – manažment rizík	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-53	Dokument riadenia – komunikácia	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-54	Dokument riadenia – úvod	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-55	Dokument riadenia – úlohy členov	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-56	Dokument riadenia – plán projektu	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-57	Dokumentácia – začiatok hry	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-58	Dokumentácia – informačná komunikácia	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	

28/10-59	Dokumentácia – špecialisti	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-60	Dokumentácia – projekty a granty	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-61	Dokumentácia – riadenie na úrovni krajov	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-62	Dokumentácia – spolky	Karol Rástočný	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-63	Dokumentácia – náhoda, neistota, prekvapenie v hre	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-64	Dokumentácia – príbehová realita	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-65	Dokumentácia – pomocník	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-66	Dokumentácia – model hráča	Eduard Kuric	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-67	Dokumentácia – štatistiky	Vladimír Mihál	28. 10. 2009	04. 11. 2009	
28/10-68	Dokumentácia – koniec hry	Róbert Sopko	28. 10. 2009	04. 11. 2009	