

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

The Purple Explorer

Projektna dokumentacija

Verzija <1.0>

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

Sadržaj

1.	Puni naziv projekta	4
2.	Skraćeni naziv projekta	4
3.	Opis problema teme projekta	4
4.	Cilj projekta	4
5.	Voditelj studentskog tima	4
6.	Rezultat(i)	4
7.	Slični projekti	4
8.	Resursi	5
9.	Glavni rizici	5
10.	Smanjivanje rizika	5
11.	Glavne faze projekta	5
12.	Struktura raspodijeljenog posla (engl. <i>Work Breakdown Structure</i> - WBS)	6
13.	Kontrolne točke projekta	6
14.	Gantogram	7
15.	Zapisnici sastanaka	7

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

Prijedlog i plan projekta

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

1. Puni naziv projekta

Izrada funkcionalne video igre koristeći virtualnu stvarnost uz pomoć Unity platforme.

2. Skraćeni naziv projekta

The Purple Explorer.

3. Opis problema teme projekta

Cilj ovog projekta bio je istražiti i izraditi edukativnu igru koja može poslužiti kao zabavan način za motiviranje učenika u školama da zavole geografiju. Korisnik u ovoj avanturističkoj i edukativnoj igrici treba obići 7 kontinenata i riješiti zagonetke kako bi završio igru.

4. Cilj projekta

Središnji cilj našeg projekta je stvaranje obogaćujućeg timskog iskustva u razvoju VR escape room igre s edukativnim fokusom na kontinente. Kroz uspostavljanje poticajne radne atmosfere te rješavanje eventualnih izazova putem zajedničkih dogovora, nastojimo izgraditi suradnički duh unutar tima. No, važno je napomenuti da naši ciljevi ne zaustavljaju se samo na razvoju timskog duha – težimo stvaranju konkretnog proizvoda. Koraci za uspješan završetak projekta:

- Kreiranje glavne sobe s globusom kao početnog mjesta igre
- Teleportacija iz glavne sobe u sedam različitih soba, svaka simbolizirajući jedan kontinent
- Implementacija interaktivnosti s geografskim elementima u svakoj sobi koristeći VR interakcijski okvir
- Postavljanje zagonetki koje se tiču geografskih karakteristika svakog kontinenta
- Otključavanje novih soba nakon uspješnog rješavanja zagonetki
- Razvoj sustava za završno dovršavanje escape room igre
- Priprema sveobuhvatne dokumentacije koja uključuje plan projekta i tehničku specifikaciju

Unatoč kompleksnosti projekta, očekivano trajanje rada planirano je unutar razdoblja od 12 tjedana.

5. Voditelj studentskog tima

Katarina Mikulić

6. Rezultat(i)

Konačni cilj nam je isporučiti funkcionalnu VR igricu pod nazivom „The Purple Explorer“ u kojoj igrač mora riješiti izazove u određenim sobama kako bi skupio „toteme“ i tako pobijedio. U toku izrade moramo predati konceptijski dokument i softverski prototip, prvu funkcionalnu inačicu te radnu verziju plana projekta i tehničke dokumentacije.

7. Slični projekti

Uzeli smo različite izvore inspiracije kao temelj našeg projekta. Općenito, escape room igre su nam bile ključna inspiracija, posebice nakon istraživanja i analize studentskog projekta "Posion Oaks" koji su studenti FER-a razvijali unutar predmeta "Osnove razvoja digitalnih igara". Ova igra nam je pružila uvid u dinamiku escape room iskustva te nam poslužila kao šira osnova za razumijevanje izazova i zadovoljstava koje takve igre pružaju.

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

Što se tiče konkretnih inspiracija za naše zagonetke, jedan od primjera proizlazi iz VR igre "Moss". Ova igra nam je poslužila kao izvor ideja za sobu posvećenu kontinentu Afrike. Inspirirani smo konceptom suradnje s likom, poput odnosa između igrača i malog miša u igri "Moss". U našoj interpretaciji, igrač će se suočiti s izazovom spašavanja zebre koja bježi od lava. U slučaju da lav sustigne zebro, igrač će se suočiti s izazovom ponovnog rješavanja zadatka kako bi dobio "totem", koji je ključan za postizanje konačnog cilja - skupljanje određenog broja totema kako bismo pobijedili. Slična dinamika temelji se na osnovnim principima escape room igara, gdje rješavanje zagonetki vodi do postizanja konačnog cilja. Ovaj pristup nam omogućuje usklađivanje šireg koncepta inspiracije escape room igara s konkretnim elementima našeg projekta.

8. Resursi

Tablica ljudskih resursa

Ime i prezime	E-mail adresa	JMBAG	Napomene
Katarina Mikulić	katarina.mikulic@fer.hr	0036543177	/
Filip Posavec	filip.posavec@fer.hr	0036544078	/
Neven Pralas	neven.pralas@fer.hr	0036544106	/
Karlo Španović	karlo.spanovic@fer.hr	0036540838	/

9. Glavni rizici

- Tehnički problemi
- Problemi unutar tima (u komunikaciji)
- Prevelik obujam posla
- Vremenska ograničenost

10. Smanjivanje rizika

Probleme u komunikaciji pokušat ćemo riješiti mirnom raspravom o problemima na koje će tim vrlo vjerojatno naići. Prevelik obujam posla pokušat ćemo riješiti smanjenjem kompleksnosti pojedinih soba, a ako uvidimo da je 7 soba prevelik zalogaj za našu ekipu, smanjit ćemo to naknadno na 4 sobe tako da ćemo spojiti određene kontinente (npr. Sjeverna i Južna Amerika bi postali samo Amerika). Tjednim sastancima pratit ćemo postoje li određene poteškoće koje stvaraju zastoj u daljnjem razvoju projekta.

11. Glavne faze projekta

1. Faza: Ideja i raspodjela rada
2. Faza: Izrada općeg oblika igre
3. Faza: Izrada glavnog dijela igre

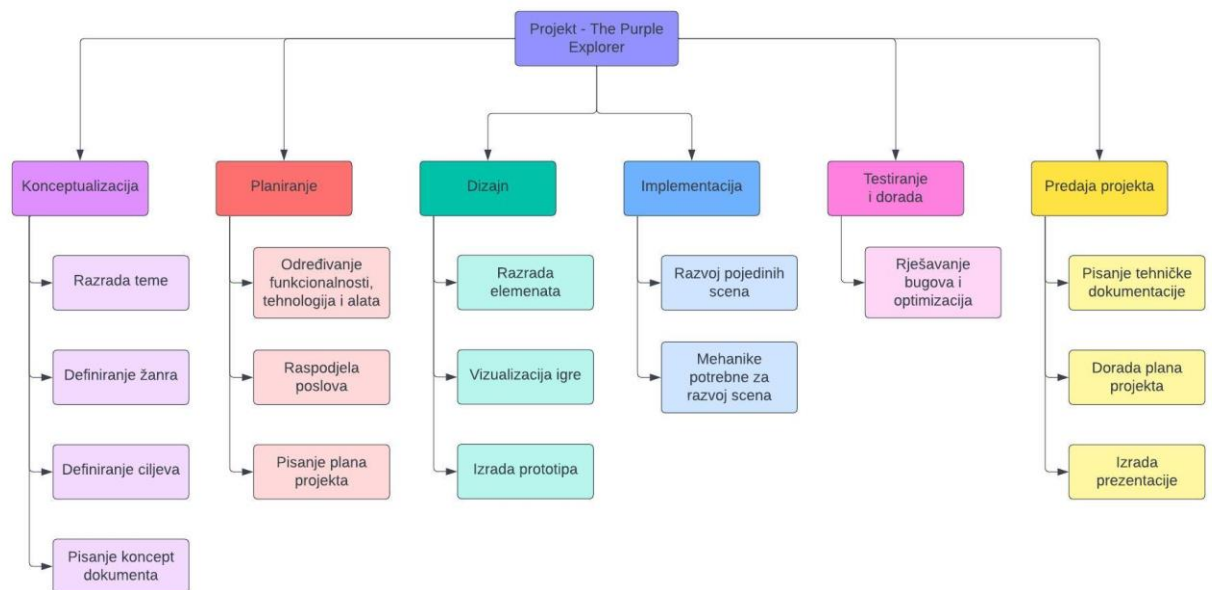
The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

4. Faza: Usavršavanje funkcionalnosti i testiranje

5. Faza: Završni dizajn i predaja projekta

U prvoj fazi projekta cilj je bio odrediti temu, dogovoriti se za način implementacije i podijeliti poslove međusobno. U drugoj fazi je započet rad na prvom prototipu igre, izgradnji prvih scena i temelja za budući razvoj projekta. Ovdje se upoznajemo s odabranim sustavom i uočavamo moguće probleme koji bi se mogli pojaviti. U trećoj fazi nastupa glavni razvoj igre. Ovdje se izrađuju sve potrebne scene i njihove odgovarajuće zagonetke. U ovoj fazi očekivan je najveći broj poteškoća i provedenog vremena na otklanjanju istih. U četvrtoj fazi se sve komponente igre spajaju u jednu veliku, funkcionalnu cjelinu te se otklanjanju novonastali problemi. Igra se testira u laboratoriju. U zadnjoj fazi piše se potrebna dokumentacija, usavršavaju se estetski i funkcionalni aspekti igre te se projekt završava i predaje.

12. Struktura raspodijeljenog posla (engl. *Work Breakdown Structure - WBS*)



13. Kontrolne točke projekta (engl. *milestones*)

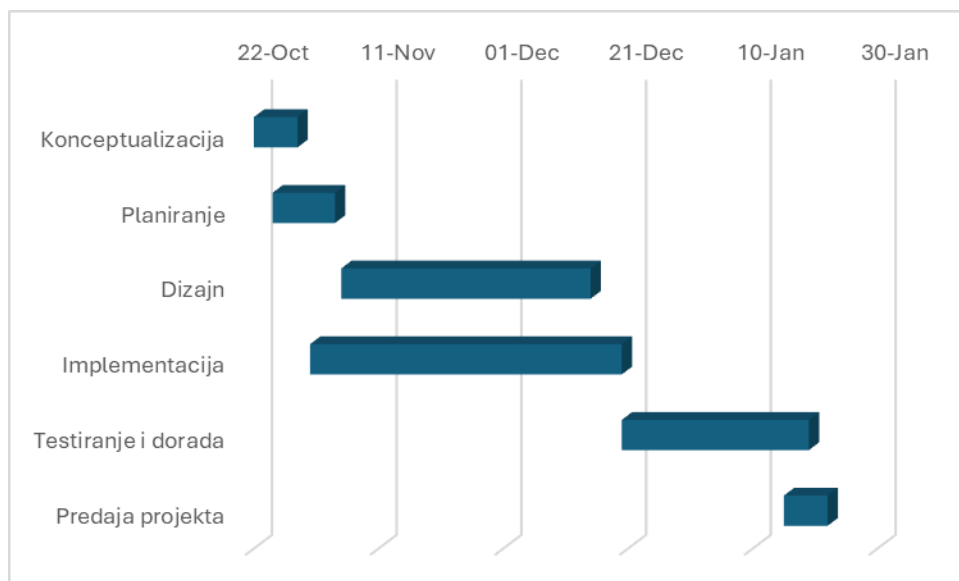
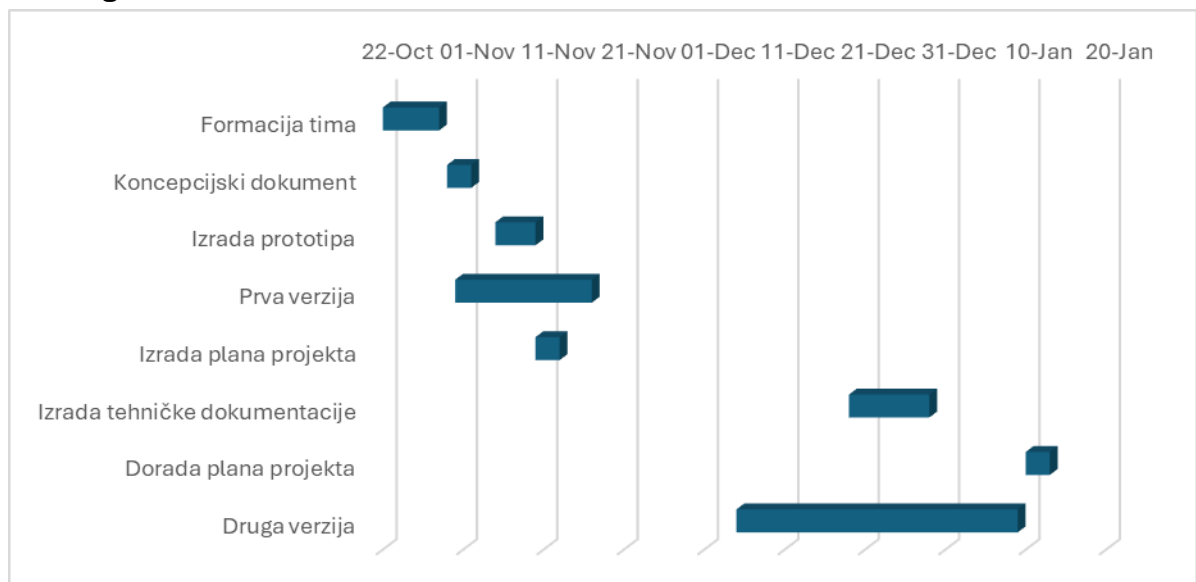
Tablica kontrolnih točki projekta

Kontrolne točke	Planirani datum	Realizirani datum	Status projekta
Napravljen plan i program rada tima	26.10.2023.	26.10.2023.	Usklađeno
Izrada prvog plana projekta	12.11.2023.	11.11.2023.	Usklađeno
Izrada funkcionalne glavne scene i Australije	15.11.2023.	/	U procesu izrade
Izrada Afrike i Europe	30.11.2023.	/	U procesu izrade
Izrada Antarktike i Južne	14.12.2023.	/	U procesu izrade

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

Amerike			
Izrada Sjeverne Amerike i Azije	28.12.2023.	/	U procesu izrade
Izrada tehničke dokumentacije	17.1.2023.	/	U procesu izrade

14. Gantogram



The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

15. Zapisnici sastanaka

Sastanci za Projekt R					
Broj	Datum	Vrijeme	Mjesto	Nazočni	Zaključci
1.	12.10.2023.	13:00	A-301	Svi mentori i članovi tima	Odabir timova i uvod u projekt
2.	19.10.2023.	10:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Pojednostaviti igricu, napraviti GDD dokumentaciju
3.	26.10.2023.	13:00	A-301	Svi mentori i članovi tima	Prezentacije ideja za projekt uz povratne informacije
4.	02.11.2023.	14:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Naučiti koristiti alate, podjela zadataka i formiranje glavne scene
5.	09.11.2023.	11:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Napisati plan projekta i napraviti prezentaciju
6.	16.11.2023.	13:00	A-301	Svi mentori i članovi tima	Predstavljen projekt, napraviti „menu bar“, dovršiti sobu Antarktika i implementirati neke dodatne VR tehnike
7.	07.12.2023.	15:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Ispraviti dokumentaciju, dodavanje „menu bara“, i dodati nove VR tehnike; Dovršiti implementiranje totoma
8.	14.12.2023.	13:00	A-301	Svi mentori i članovi tima	Predstavljanje projekta, dodati upute za korištenje aplikacije, dodati tekst za svaki kontinent
9.	21.12.2023.	13:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Dodavanje nove tehnike u Antartici; Pokušati spojiti projekt bez da utječe na scene u projektu.
10.	11.01.2024.	13:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Dodavanje nove scene Amerika, napravljen tutorial; Greška s <i>controllers</i> , ne rade u projektu
11.	18.01.2024.	13:00	Online, preko platforme „Whatsapp“	Članovi tima	Dodati edukativni sadržaj
12.	25.01.2024.	13:00	A-301	Svi mentori i članovi tima	Prezentiranje projekta

The Purple Explorer	Verzija: <1.0>
Projektna dokumentacija	Datum: 10.11.2023.

Suglasan s dokumentom (potpisuju članovi tima):

Neven Pralas Datum: _____ Potpis: _____

Karlo Španović Datum: _____ Potpis: _____

Katarina Mikulić Datum: _____ Potpis: _____

Filip Posavec Datum: _____ Potpis: _____

Odobrio(potpisuje nastavnik):

< Ime i prezime >

Datum: _____ Potpis: _____