**Zápis z porady č. 2 APLIKACE**

3. 11. 2023 v čase 11:00-13:30

Přítomni: Jana Linhartová (ředitelka KÚK), Jan Černecký (Vedoucí OK v KÚK), Jana Černá Válková (Vedoucí PEC), Šimon Petr Marjanko

Téma: Myšlenková mapa

**Prezentace: Š. Marjanko**

* Řešení schématu herního prostředí
* Pohlaví avatara – platí obecná shoda na uvedení 3 variant, kdy hráč volí mezi M, Ž a Jiné. Rozdělení se komplikuje u definování postavy skrze zaměření/zaměstnání např.: Knihovník – knihovnice – pro třetí pohlaví neexistuje optimální ekvivalent. Zatím není stanoveno, jak se bude řešit. Pravděpodobně skrze popis než skrze definování konkrétního povolání.
* Avatar bude definován vizuálně uživatelem – volba pohlaví, vzhledu, oděvů a doplňků + volba popisu/povolání. Je třeba sledovat vyváženost jednotlivých avatarů.
* Pro zvyšování potenciálu v herním zážitku zohlednit doplňky avatara a následně rozšířit o možnost nákup předmětů atp. v obchodě.
* MIKROTRANSAKCE – nevyhnutelná součást aplikace pro atraktivitu aplikace a zejména pro její udržitelnost v čase.
* ZABEZPEČENÍ – ochrana osobních údajů, kontroly podezřelé aktivity (automaticky/admin), bezpečné úložiště atp. Mohou vyvstat problémy u Androidu s optimalizací). Face ID/otisk prstu, zapamatování hesla na určité období.
* Atraktivita pro cílovou skupinu:
  + - 1. dějová linka a dílčí dějové linky, společné eventy pro celou komunitu, kampaně
      2. propisování fyzického a virtuálního světa – forma odměn – např. odznáček ve hře za splněnou kampaň lze proměnit za odměnu v reálném světě.

Je třeba pracovat s partnerskými organizacemi napříč celým regionem – všechna ORP Kraje. Nastavit systém registrací partnerských subjektů a organizačně řešit vyřizování podaktivit.

Úkoly:

1. Rozpracování myšlenkové mapy
2. Herní schéma
3. Nastavování herního scénáře a jeho logiky
4. Příběh

Příští porada pracovní skupiny: v pátek 10. listopadu 2023, čas bude upřesněn.

Místo konání: ZM PEC, KÚK, W. Churchilla 3