**Zápis z porady č. 2 APLIKACE**

29. 11. 2023 v čase 12:00-13:45

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

Téma: Rozpracování myšlenkové mapy

**Prezentace: Š. Marjanko**

* Řešení schématu herního prostředí a provázanost aktivit
* Dořešeno pohlaví avatara a „zaměstnání“ bylo zaměněno za zaměření – dobrodruh, badatel, umělec. Zatím budou tři zaměření
* Rozbor a definování NOGO zón – barevné členění v mapě, hierarchizace NOGO zón (černá – nebezpečí, červená – zákaz vstupu)
* Kapacita cloudu
* Chatbot vs. předdefinovaný průvodce – shoda na průvodci, namluvit
* Jazykové mutace aplikace
* Počet bájných bytostí pro pilotní verzi – alespoň 60 bytostí
* Počty jednotlivých druhů bájných bytostí a variace kumulací na event – např. při počtu 20 běžných hejkalů je možné odlovit hejkala bonusového
* Pravděpodobnosti výskytu – zóny s vyšší pravděpodobností výskytu ve více stupních např.: hejkal lesní (v prvním stupni obecně LES, ve druhém stupni např. přímo lokalita např.: Lovosické hvozdy)
* Zobrazení – „2 karty“ – 1. je obrázek bytosti a stručné atributy, 2. je širší popis
* EDU verze – předdefinovaný průvodce bude na trase „informovat“ o zajímavostech přírody, památkách, geografii obecně atp.
* Udržitelnost aplikace - mikrotransakce
* 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. Vizualita aplikace
2. Vývoj aplikace – setkání týmu
3. Nastavování herního scénáře a jeho logiky
4. Příběh

Příští porada pracovní skupiny: termín a čas bude upřesněn.

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