

# Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

---

## Plánovanie e-šport ligy

Dokument vízie

Martin Schön

AIS ID: 103121

E-mail: [xschon@stuba.sk](mailto:xschon@stuba.sk)

Peter Smreček

AIS ID: 103130

E-mail: [xsmrecek@stuba.sk](mailto:xsmrecek@stuba.sk)

Predmet: VAVA

Deň a čas cvičenia: Pondelok 16:00

Cvičiaci: Mgr. Ing. Miroslav Reiter, MBA

Semester: LS 20/21

Ročník: 2

## Vízia

Navrhujeme projekt, ktorý svojou povahou zjednoduší a zefektívni procesy pri riadení e-športových stretnutí a prinesie zvýšenie ziskov ako aj zlepšenie povedomia o značke.

## Využitie

V súčasnej dobe, kedy sa svet vplyvom pandémie zmenil, kedy sa veľké množstvo bežných činností presunulo do online sveta, je rýchly a efektívny prístup k informáciám mimoriadne dôležitý. Rozmach elektronických športov podmienený aktuálnym stavom spôsobil, že doposiaľ používané riešenia pre riadenie e-športových stretnutí nie sú dostatočne dynamické a rýchle.

Aplikácia, ktorú vyvíjame má teda slúžiť firmám, ktoré organizujú e-športové stretnutia, hráčom, ktorí majú chuť si poriadne zasúťažiť ale aj divákovi, ktorí sa chcú jednoducho dostať k informáciám o ich obľúbených tímoch, či hráčoch.

Na rozdiel od súčasne využívaného manuálneho plánovania zápasov, ktoré je chaotické a multiplatformové, poskytuje naše riešenie výhodu najmä v zjednotení prístupu a v integrácii všetkých dôležitých prvkov organizácie zápasov do jedného softvérového riešenia.

## Používatelia

### Organizátor ligy

Aktuálny organizátor ligy zbiera informácie o tímoch a hráčoch pracným a pomalým spôsobom - musí napísať jednotlivým administrátorom tímov s využitím externých aplikácií, spísať si údaje a potom rozumne a atraktívne naplánovať zápasy a informovať jednotlivých účastníkov napísaním správy.

Organizátorov ligy nie je veľa, ale venujú jej niekoľko desiatok hodín do týždňa, sú jej nosnou časťou.

### Administrátor tímu

Súčasný administrátor tímu musí komunikovať s organizátorom ligy používaním externej aplikácie. Musí manuálne robiť zber údajov od členov tímu, tieto údaje a aj každú ich zmenu nahlasovať organizátorovi. Informuje hráčov o termínoch zápasov, v prípade zmeny termínu vzniká zbytočný chaos.

Každý tím má vlastného administrátora zodpovedného za správnosť a aktuálnosť zadávaných údajov. Tejto činnosti venuje pár hodín týždenne.

### Hráč

V súčasnosti nahlasuje hráč svoje údaje a aj každú ich zmenu administrátorovi tímu. Komunikácia prebieha pomocou externých aplikácií, ako medzi administrátorom tímu a hráčom, aj medzi hráčmi navzájom.

Hráč môže byť súčasťou viacerých tímov (ale iba v jednom v rámci jednej ligy) a počas prebiehania ligy musí neustále sledovať pridelené zápasy a komunikovať s administrátorom a spoluhráčmi. Hráčovi to zaberie niekoľko hodín týždenne.

### Divák

Divák má zlý prehľad o aktuálnom dianí. Informácie získava zo sociálnych sietí, na ktorých musí byť zaregistrovaný. Taktiež nemá možnosť zvoliť si svoje obľúbené tímy, problémom je aj horší prístup k informáciám z minulých stretnutí.

Diváci sú najväčšia skupina, ktorá pristupuje k e-šport lige, avšak divák chce informácie dostať čo najskôr, za čo najkratší čas - aby zistil, ako sa jeho obľúbenému tímu darilo, alebo kedy má očakávať ďalší zápas.

## Používateľský jazyk

### Zápas: stretnutie dvoch alebo viacerých tímov

Zápasov je v lige niekoľko desiatok. Tímy navzájom súperia o výhry. Je podstatné, aby mal každý zápas definovaných účastníkov, ako aj dátum a čas konania.

### Pricepool: motivácia tímov zúčastniť sa v turnaji

V turnaji nie je povinný pricepool, ale väčšie a prestížnejšie turnaje ich majú uvedené pri vzniku. Jedná sa o finančné, či vecné výhry o ktoré budú tímy súperiť v celom turnaji. Dobrý pricepool zvyšuje úroveň turnaja a záujem dobrých hráčov o účasť.

### Stream: živé vysielanie zápasov

Pre ligu, v ktorej hrajú hráči najvyššej kvality vzniká dopyt po živom vysielaní zápasov profesionálov, aby ostatní mohli pozerať na ich zápasy. Na stream budú využívané všeobecne známe aplikácie (najmä Twitch či YouTube).

## Najbežnejšie úlohy

### Čo chce organizátor ligy:

- ★ Mať možnosť vytvoriť ligu.
- ★ Pridať dostatočné množstvo informácií o lige, aby hráči presne vedeli podmienky.
- ★ Komunikovať s účastníkmi ligy, pre jej hladký priebeh.
  - Zverejňovať výsledky a priebežný stav ligy.
  - Oceniť najlepšie tímy v lige pre zlepšenie svojho štatútu.

### Čo chce administrátor tímu:

- ★ Mať možnosť vytvoriť tím.
- ★ Manažovať členov tímu.

- ★ Prihlásiť tím do ligy.  
Meniť informácie o tíme (motto, názov).

Čo chce hráč:

- ★ Jednoducho sa zaregistrovať a pripojiť sa k tímu.
- ★ Zadať svoje osobné údaje.  
Meniť svoju prezývku a iné informácie na profile.

Čo chce divák:

- ★ Zistiť informácie o lige a tímoch v nej na získanie prehľadu.
- ★ Mať ľahký prístup k linku na stream z aktuálne prebiehajúceho zápasu.  
Zvoliť si obľúbené tímy a hráčov na pozorovanie ich úspechov.

## Zhrnutie

***Kto bude aplikáciu používať?***

Organizátori e-športových stretnutí, tímy - ich administrátori a hráči, ale bude slúžiť aj pre divákov, ktorí radi sledujú zápasy e-športu.

***Čo to je za aplikáciu?***

Desktopová aplikácia umožňujúca manažment e-športovej ligy, od jej vytvorenia, cez plánovanie zápasov až po evidenciu výsledkov. Umožňuje jednoduchý manažment údajov a prístup k informáciám.

***Kde ju bude používať?***

Každý podľa svojho výberu, či už z pohodlia svojho domova, v gamehouse, alebo inde.

***Kedy ju bude používať?***

Organizátori počas vytvárania a prebiehania ligy, tímy v čase registrácie a hrania ligy a diváci v momente, keď ich zaujíma priebeh lig.

***Prečo ju používať?***

Pretože poskytuje zjednodušenie a zjednotenie doteraz zaužívaných metód.

***Koľko bude aplikácie stáť?***

Keďže je aplikácia vypracovávaná formou semestrálneho projektu, je vytváraná bezodplatne.

***Ako sa aplikáciu bude používať?***

Pomocou poskytnutého grafického rozhrania.

Plánovanie e-šport ligy

Vízia

Využitie

Používatelia

Organizátor ligy

Administrátor tímu

Hráč

Divák

Používateľský jazyk

Zápas: stretnutie dvoch alebo viacerých tímov

Pricepool: motivácia tímov zúčastniť sa v turnaji

Stream: živé vysielanie zápasov

Najbežnejšie úlohy

Čo chce organizátor ligy:

Čo chce administrátor tímu:

Čo chce hráč:

Čo chce divák:

Zhrnutie