**KARTA PROJEKTU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nazwa projektu** |  |
| **Wersja** |  |
| **Data modyfikacji** |  |
| **Autorzy** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Cel projektu** | Celem projektu jest stworzenie uniwersalnej platformy do organizowania gier. Dostępne z urządzeń mobilnych i przeglądarek internetowych rozgrywki będą łączyć świat fikcyjny (wykreowany przez fabułę zabawy i tematy wyzwań) z rzeczywistym (fizyczne zaangażowanie użytkownika np. w odwiedzenie miejsca, materialne nagrody). Stworzymy miejsce w którym użytkownicy będą mogli wykonywać zadania, otrzymywać za nie punkty i zdobywać nagrody. Organizatorzy i sponsorzy gier otrzymają właściwe narzędzie do niebanalnej i skutecznej promocji |
| **Krótki opis / założenia projektu** | Geneza pomysłu Pomysł projektu chiliseeds wynika z kilku faktów:   * Tradycyjne metody promocji w bardzo niewielkim stopniu angażują docelowego odbiorcę. Można zaobserwować, że odbiorcy “uodparniają się” na reklamy emitowane w telewizji lub radiu. Reklamy internetowe (bannery) większości przeszkadzają niż wywołują pożądane zainteresowanie. * Udział w grach i konkursach większości z nas sprawia przyjemność. Bardzo łatwo angażujemy się tego rodzaju zabawy. Lubimy rozwiązywać zagadki, pokonywać problemy, kolekcjonować punkty, zdobywać nagrody, współzawodniczyć, budować swoją pozycję (osiągać “kolejne poziomy”). * Ostatnie lata przyniosły ze sobą rozwój technologii mobilnych. Dostęp do tych technologii jest szeroki i szybko rośnie. Przykładem może być rynek smartfonów. * Na rynku brakuje ofert organizowania wolnego czasu w taki sposób, gdzie wspomagani najnowszą technologią moglibyśmy grać i jednocześnie aktywnie działać w rzeczywistym świecie.   Innowacyjna idea zazwyczaj polega na połączeniu znanych elementów w niestandardowy sposób. Tak powstaje nowa jakość.  **Założenia** Wynikiem projektu chiliseeds będzie platforma internetowa, która:   * umożliwi organizowanie spędzania wolnego czasu na zasadach grywalizacji (ang. gamification). Wykorzystując mechanikę gier będzie angażować użytkowników do wykonywania określonych czynności. Przykładowo w grze terenowej ”Poznaj Stare Miasto” gracze przy okazji wykonywania zadań będą zwiedzać starówkę. * wykorzysta zalety i specyfikę urządzeń mobilnych (mobilne aplikacje klienckie zwiększające przyjemność rozgrywki i ułatwiające dostęp). Korzystanie z platformy będzie również możliwe poprzez przeglądarki internetowe. * zaoferuje zestaw konkursów i zabaw terenowych, w których gracze wykonując zadania będą zdobywać punkty i nagrody w postaci bonusów / gratisów / promocji gwarantowanych przez sponsorów. * stworzy miejsce do prowadzenia akcji promocyjnych w nieszablonowy sposób i przez to interesujący dla odbiorcy.   **Podstawowe funkcjonalności** Aby spełniać powyższe założenia platforma umożliwi użytkownikom dokonywać następujących operacji:   * **Definiuj grę.** Definiując grę określamy jej tytuł, przypisujemy jej zdjęcie i opisujemy czego ona dotyczy. Gra składa się z zadań (lub inaczej mówiąc wyzwań). Zadanie można zakończyć lub zrezygnować z niego. Wyzwania mają typ, który wyznacza zbiór informacji potrzebnych do stwierdzenia, że uznajemy je za wykonane. Dla każdego zadania oprócz specyficznych informacji zależnych od typu zadania musimy określić liczbę punktów, które gracz zyskuje wykonując je. * **Publikuj grę.** Użytkownik platformy może publikować stworzone przez siebie gry i w taki sposób udostępnić je innym organizatorom gier. * **Sponsoruj nagrodę.** Użytkownik może umieścić w serwisie nagrodę. Definiuje jej opis, zdjęcie, limit liczbowy i/lub datę obowiązywania. Wartość nagrody wyrażana jest w punktach. Nagroda może być publiczna lub przeznaczona dla wybranej grupy użytkowników platformy. * **Organizuj grę.** Użytkownik wybiera grę, którą chce zorganizować. Do  wzięcia udziału w grze może zaprosić grupę osób (gra prywatna) lub określić, że gra jest publiczna (mogą w nią grać wszyscy zarejestrowani użytkownicy platformy). * **Graj.** Do gry może przystąpić użytkownik serwisu, dla którego gra jest dostępna.  Gra  polega na wykonywaniu zadań, dzięki którym zdobywamy punkty. * **Zdobądź nagrodę.** Dzięki tej usłudze użytkownik może wybrać nagrodę z dostępnej puli nagród i “kupić ją” za posiadane punkty.   Właściwości jakie posiadać będzie platforma wraz z powyższymi funkcjonalnościami możemy pogrupować w moduły funkcjonalne następująco:   1. Uwierzytelnianie (natywne, gmail, facebook, twitter) i autoryzacja (grupy znajomych, uprawnienia do gier / nagród) 2. Gry: lista dostępnych gier i w których użytkownik aktualnie bierze udział, tworzenie nowej gry, definiowanie i dodawanie zadania do gry, publikowanie gry, organizowanie gry, branie udziału w grze 3. Zadania: lista zadań do wykonania, realizacja zadania 4. Nagrody: sponsorowanie, lista dostępnych nagród, wybieranie i odbieranie nagrody 5. Profil użytkownika: preferencje, punktacja, miejsce w rankingu |
| **Etapy realizacji i ich krótka charakterystyka** | Projekt realizacji platformy chiliseeds będzie składał się z następujących kroków:   1. Inicjacja projektu 2. Faza analityczna - uszczegółowienie kluczowych zagadnień w projekcie 3. Faza projektowa - definicja architektury rozwiązania, wybór odpowiednich technologii 4. Implementacja platformy i klientów, testy i integracja 5. Uruchomienie, akcja promocyjna 6. Utrzymanie |
| **Oczekiwany rezultat projektu** | Dzięki platformie chiliseeds stworzymy miejsce, w którym instytucje, firmy i osoby prywatne będą organizować atrakcyjne gry. Ustanowimy adres, pod jakim użytkownicy znajdą korzystne dla nich i zajmujące propozycje spędzania wolnego czasu. Przygotujemy obszar do kreowania nowych form rozrywki i promocji.  Na rodzimym rynku brakuje serwisów umożliwiających tworzenie, organizowanie gier i korzystanie z nich. Stworzony produkt wypełni tę lukę i traktując temat całościowo stworzy nową jakość. Dzięki temu będziemy lepsi od specjalizowanych ofert (np. <http://dealdriver.pl>) - na naszej platformie będzie można tworzyć usługi ograniczone jedynie wyobraźnią oraz dostępnymi typami zadań. |
| **Grupa docelowa, forma udostępniania** | Grupy docelowe Organizacje samorządowe mogłyby wykorzystać platformę do promowania regionu. Gry terenowe pozwoliłyby zainteresować użytkowników ciekawymi miejscami w pobliżu adresu zamieszkania. Odpowiednio przygotowane zadania zachęciłyby mieszkańców do korzystania z atrakcji turystycznych i kulturalnych.  Uczelnie mogłyby wykonywać autopromocję urządzając gry, w których poznajemy ofertę dotyczącą istniejących i nowych kierunków lub działających i powstających wydziałów. Platforma mogłaby wspomagać reklamę imprez kulturalnych np. Juwenalia oraz wydarzeń edukacyjnych - uczestnictwo w wykładach otwartych.     Punkty usługowe wykorzystałyby platformę jako reklamę. Najbardziej oczywisty sposób: sponsorowanie nagród lub umożliwianie kończenia zadań (musisz odwiedzić punkt X aby od sprzedawcy uzyskać kod i rabat).  Agencje reklamowe i firmy organizujące  imprezy okolicznościowe (np. integracyjne) mogłyby wykorzystać platformę i gry na niej stworzone jako poszerzenie swojej oferty.  Odbiorcy indywidualni to głównie ludzie młodzi na co dzień korzystający z urządzeń mobilnych. Dla nich platforma byłaby przede wszystkim miejscem gdzie mogą znaleźć pomysł na ciekawe spędzenie czasu, wziąć udział w promocji, zdobyć nagrody, współzawodniczyć, budować pozycję w społeczności (grywalizacja).  Część z nich próbowałaby swoich sił jako twórcy/dostawcy gier.  **Forma udostępniania**  Platforma chiliseeds będzie serwisem internetowym. Korzystając z przeglądarki będzie można korzystać z wszystkich jej podstawowych funkcji. Wykorzystując urządzenia mobilne z dostępem do internetu będzie można w prosty i przyjemny sposób korzystać z funkcji „gry”.  Zakres możliwych funkcji będzie zależał od uprawnień użytkownika, który zaloguje się do serwisu chiliseeds. |