



App design kategória
2017

Feladatkiírás

Fő támogató



Arany fokozatú támogatók



Szervezők



BeeSmarter #5

Technikai Információk

Az app koncepció kategória szabályzatát, a versenykiíráshoz kapcsolódó hivatalos közleményeket, időpontokat, valamint szervezőkkel való kommunikáció módját a verseny weboldalán a www.beesmarter.org oldalon találjátok meg!

A feladat

A feladat során egy Android 3D VR/AR alkalmazás koncepcióját kell kidolgozni, amely az Android platform adta VR/AR lehetőségeket kiaknázza, azaz Google Cardboard kompatibilis.

Az alkalmazás kategóriája nincs meghatározva (lehet: játék, oktató, munkára szánt, felfedező stb...). Az beadandó alkalmazásra vonatkozó egyetlen követelmény, hogy nem lehet azonos más kategóriára beadott alkalmazásokkal/tervekkel.

A feladatkiírásra pályamunkát a BeeSmarter versenyen regisztrált designer csapatok adhatnak be, a szabályzatnak megfelelően.

Feladat beadása

A honlapon meghatározott módon a látványterveket, valamint a továbbiakban részletezésre kerülő dokumentumokat kell beküldeni egy tömörített zip fájlban.

Környezet

A tervezett alkalmazás Android platformon fut, használva a VR/AR képességeket.

Az értékelésre beadandó tervek/dokumentumok

A zip fájl a következőket kell, hogy tartalmazza

- Látványtervek, poszter, pdf, vagy videó formájában. Ezen tervek elkészítésénél törekedjete a nagyobb felbontás alkalmazására, valamint ügyeljete arra, hogy az alkalmazás természetéből fakadóan telefonra készül. A fájl(ok) a „design” szóval kezdődjenek.
- A alkalmazás potenciális célközönségének azonosítása – miért van az alkalmazásra szükség? Mit az amit az piaci rés/probléma amire válasz az app? Mi az a szlogen ami miatt a potenciális célközönségnek „erre feltétlen szüksége van, azonnal!”. A dokumentum nevének elején a „Business model” szerepeljen.
- Az alkalmazás koncepciója, logikája, felépítése. A dokumentum neve a „Concepts” szóval kezdődjön.

Értékelési szempontok és súlyozás

A következő táblázat foglalja össze az értékelés során az egyes részpontszámokat.

Összesen	100
Alkalmazáskonceptió	25
Az alkalmazás illeszkedése a VR eszközökhöz	10
Célszegmens azonosítása, leírása	15
Látványtervek	20
Plakát kommunikációja	10
Plakát vizuális külalakja	10
Alkalmazás megvalósíthatósága	10