



App koncepció 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, valamint egy deszkamodellt (mockup) kell készíteni, amely az Android platform adta VR/AR lehetőségeket kiaknázza, azaz Google Cardboard kompatibilis, sztereo képet jelenít meg. A beadandó alkalmazásra vonatkozó egyetlen követelmény, hogy nem lehet azonos más kategóriára beadott alkalmazásokkal/tervekkel.

A feladatkiírásra pályamunkát a BeeSmarter versenyen regisztrált fejlesztő és designer csapatok uniója adhat be, a szabályzatnak megfelelően. A csapatok az együttműködést önszervező módon kell megoldaniuk.

Feladat beadása

A honlapon meghatározott módon a mockup alkalmazást valamint a továbbiakban részletezésre kerülő dokumentumokat kell beküldeni egy tömörített zip fájlban. A feladatot programozó csapat tud beadni, a programozó és designer csapat uniója nevében.

Tesztkörnyezet

A beadott mockup alkalmazást elsősorban Android 7.0.1 rendszerrel rendelkező Nexus 6-os és 5X-es telefonok használatával fogjuk tesztelni. Ha ezeken az alkalmazás várhatóan nem fog jól működni (pl. csak emulátorban, tableten vagy régi telefonon tudtátok kipróbálni), akkor azt kérjük jelezzétek egy readme.txt-ben a beküldött app mellett, a teszthez használt pontos környezet leírásával együtt.

Az értékelésre beadandó tervek/dokumentumok

A zip fájl a következőket kell, hogy tartalmazza

- Egy deszkamodell apk fájl, amely összhangban van a beadott további tervekkel.
- Látványtervek, poszter, ppt, 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.
- Az 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, ehhez kapcsolódó szoftvertervek – esetleges fejlesztési tervek. A dokumentum neve a „Concepts_Plans” karaktersorral kezdődjön.
- **A közreműködő designer csapat neve egy „Designer.txt” fájlban.**

Értékelési szempontok és súlyozás

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

Összesen	100
Az alkalmazás ötlete, illeszkedése a VR eszközökhöz	15
Célszegmens azonosítása, leírása	25
Látványterv, annak külalakja és kommunikációja	20
Mockup a látványtervnek megfelelően	10
Megvalósíthatóság	15
Alkamazáskonceptió	15