



BeeSmarter #2 – 24 órás mobil programozó és app designer csapatverseny

App designer csapatverseny elődöntős feladatai

2014. február 21.

MAVE - MOME - PPKE

# Arany fokozatú támogatók



YAHOO!

## Szakmai partnerek



## Szervezők



## BeeSmarter #2 – App designer csapatverseny elődöntő

### *Tudnivalók*

Az alábbiakban a BeeSmarter #2 App designer csapatverseny elődöntős feladatai olvashatóak.

Az elődöntős feladatokon 2014. február 21 08:00-tól, február 23. vasárnap 18:00-ig lehet dolgozni.

Az elkészült anyagokat emailben 2014. február 23. vasárnap 18:00-ig az [info@beesmarter.org](mailto:info@beesmarter.org) címre kell megküldeni egyetlen pdf-ben: csapatnev.pdf

A pdf mérete maximum 5Mb-os lehet.

A feladatok értékelését három tagú szakmai zsűri végzi, 6 értékelési szempont alapján:

- kreatív ötlet
- program vizuális megjelenése
- alkotóelemek vizuális egysége
- a program és a tablet egysége
- kivitelezés minősége
- prezentáció minősége

A zsűri tagjai:

- Czakó Zsolt (tipográfus, alkalmazott grafikus – Plusminus)
- Varga Csaba (head of UX – Mito Europe)
- Nyíró András (stratégiai igazgató – Appsters)

A döntőbe jutó csapatokat 2014. február 26-án hozzuk nyilvánosságra.

## BeeSmarter #2 – App designer csapatverseny elődöntő feladat

Tervezettek a „Gazdálkodj Okosan” című táblás társasjáték logikájára épülő tabletes alkalmazást.

A tervezett app-nak csak szerkezetében kell, hogy kövesse az eredeti játékot. A mezők eseményei, a „kártyák” szövegei, a játék stílusa legyen a mai igényekhez illeszkedő. A prezentálásnál nem a mezőket kell prezentálni egyesével, hanem magát a játékot, a játék egyediségét, a tabletes verzió exkluzivitását.

Prezentáljátok a kész alkalmazást úgy, hogy egyértelmű legyen a játék külalakja, menete. Jelezzétek a mozgásokat, animációkat. Vegyétek figyelembe az eszköz ergonómiáját, a felhasználási szokásokat.