

TÍM č. 1 IS-SI

One



Názov projektu:

One – Adaptívna mobilná hra

Členovia tímu (študenti):

Rudolf Brisuda, Tomáš Drutarovský, Andrej Lenčucha,
Lukáš Podoláček, Stanislav Rykalský, Michal Susko

Ved. tímu (pedagóg):

Ing. Krátky Peter

O ČOM JE NÁŠ PROJEKT?

Projekt adaptívnej mobilnej hry má jednu kľúčovú myšlienku – zaujať hráča mobilnej hry hneď od prvého spustenia hry. Často sa stáva, že hra okamžite odradí z dôvodu nevhodného výberu a nastavenia kľúčových prvkov hry. Snažíme sa preto na základe zostaveného profilu spoznať hráča a vytvárať odporúčania preferovaného charakteru hráča a tým ponúknuť zvýšenie zážitku z hry. Zvýšenie záujmu a väčšia zábava prináša vývojárom väčší zisk, čo je ich veľkou motiváciou.

Náš projekt smerujeme na vývojárov mobilných hier, ktorým adresujeme našu odporúčaciu službu. Po registrácii vo webovom portáli poskytujeme vývojárom prístup k nášmu API, ktoré ponúka možnosť získať odporúčanie charakteru pre konkrétneho mobilného hráča. Výmenou za túto službu je finančná odmena a umiestnenie osobnostných dotazníkov v hrách. Dotazníky si vývojári umiestnia v hre, čím ich sprístupnia formou hernej odmeny masám. Na základe zozbieraných údajov dokážeme lepšie špecifikovať hráča, napríklad pomocou dotazníkov BigFive. Dotazníky taktiež poskytujeme prostredníctvom API.

Vytvorené API podporujeme našou vlastnou mobilnou hrou OneRacing, ktorá má charakter netradičnej závodnej hry. Počas prebiehania sa so súpermi a naháňačiek za bodmi sa hráč profiluje do jednej z troch vopred nastavených výrazných rolí. Shooter je agresívny a silný hráč, ktorý súpera odrovná strelami hneď ako sa mu dostane do výhľadu. Collector je veľký rozrážač, ktorý odstaví každého, kto sa mu pripletie do cesty za vytúženými mincami. Runner vyniká svojou rýchlosťou a obratnosťou, ktorú využíva pri naháňaní sa za časovými brámkami, ale taktiež aj pri vyhýbaní sa súperom. Takto charakterovo vyvážená hra je zábavná, čo je možné vyskúšať aj v multiplayer hre s kamarátmi, alebo otestovať svoje schopnosti proti počítačovým súperom.

ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE?

V prvom rade sa podieľame na práci v trochu väčšom tíme ako obyčajne. Učíme sa pracovať metódou Scrum, ktorá je v dnešnej dobe využívaná v mnohých projektoch informatického sveta. Dokážeme lepšie plánovať, spätne hodnotiť našu prácu a spoznávať silné a slabé stránky každého z nás. Učíme sa počúvať jeden druhého, tolerovať názory a spolupracovať spoločne na rozvíjaní úloh smerujúceho do rovnakého cieľa. Tímový projekt nám prináša jedinečnú možnosť sčasti spoznať, ako to v reálnom svete vývoja funguje. Spoločne sa v tíme podieľame na pravidelnej práci, ktorá nám všetkým postupne odhaľuje naše časové a intelektuálne investície, ako hotové dielo v podobe naplňania projektu.

V druhom rade sa učíme novým technológiami. Pre informatika v prvom ročníku inžinierskeho štúdia, by nemalo byť problémom osvojiť si ľubovoľnú technológiu, ktorá je potrebná pre využitie v projekte. To nás predurčuje využívať rôzne technológie na dosiahnutie nášho cieľa a vyhľadávať efektívne spôsoby riešenia úloh. Avšak stále je potrebné zodpovedne čeliť problémom, ktoré technológie a vývoj prinášajú, čím sa učíme inžiniersky pristupovať k dokumentácii, komunikácii a samotnému vykonávaniu úloh.

V neposlednej rade je každý člen vystavený manažérskej role, čo nás núti prevziať zodpovednosť a robiť rozhodnutia. Tímový projekt prináša rozvoj soft skills každého člena, keďže sa všetci pravidelne vystavujeme komunikácii, konfliktom a pristupujeme k riešeniam. Toto všetko pomáha osobnostnému rastu a profiluje profesionálne schopnosti smerom k budúcnosti.

Podieľanie sa na tímovom projekte nám prináša cenné skúsenosti v oblasti manažmentu práce a vývoja, v oblasti odhadu vlastných schopností a jednoznačne dopomohlo k rozvoju kritického myslenia a rozhodovania.

PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ?

Adaptívne hry sú na začiatku svojho života a vývojári mobilných hier majú vysoký potenciál využiť hráčske odporúčanie na zvýšenie svojich tržieb a hlavne zvýšenie záujmu o svoje hry. To je kľúčový prvok, ktorý poháňa vývojárov za informáciami, ktoré ponúkame my. Navyše sme neostali len pri teoretizovaní, ale vyvinuli sme zaujímavú mobilnú závodnú hru, ktorá láka svojim obsahom, prispôbeniami pre rôzne typy hráčov a moderným dizajnom. Hra OneRacing ponúka aj multiplayer mód, čím sa hráči môžu navzájom porovnávať, čo motivuje k lepším výsledkom a možnosťou zažívať viac zábavy.

POUŽITÉ TECHNOLOGIE:

Java, LibGDX, C#, ASP.NET, MySQL, php, Javascript, LINQ, UDP datagram, Facebook API, Bootstrap

O ČOM TO VLASTNE JE?

Adaptívne hry si vyžadujú odporúčanie pre konkrétneho hráča, ktoré dokážu personalizovane nastaviť charakter hry. Ponúkame službu pre mobilných vývojárov, ktorá tieto dáta poskytuje. Navyše vyvíjame mobilnú závodnú hru OneRacing, ktorá podporuje získavanie profilov hráčov, čím vhodne vlievame život do našej odporúčacej služby.