

Príloha č. 1 Štruktúry podpornej činnosti na rok 2018 pre podávanie žiadostí v podprograme 1.6.3 – Tvorba multimediálneho diela

1. Úvod

Podporná činnosť je zameraná na tvorbu multimediálneho diela, ktorým je multimediálna audiovizuálna prezentácia, najmä počítačová hra alebo iné dielo, riadená počítačovým programom, umožňujúca vyhľadávanie alebo prezentáciu v rôznych mediálnych formách, transformovaná do digitálnej formy, umožňujúca aj analógovú prezentáciu informácií a umožňujúca prostredníctvom počítačového rozhrania používateľovi interaktivitu zásahom do deja prezentácie. Podpora je určená predovšetkým začínajúcim a nezávislým profesionálnym tvorcom na realizáciu najmä experimentálnych, inovatívnych a vzdelávacích projektov s dôrazom na vizuálnu stránku a estetické kvality diela. Podporná činnosť v tomto programe zahŕňa i podujatia, ktorých výsledkom je tvorba a/alebo príprava multimediálneho diela. Podpora nie je určená na projekty, ktoré majú povahu hazardných hier.

(Viac pozri v dokumente Štruktúra podpornej činnosti na rok 2018 tu: http://fpu.sk/attachments/article/84/STRUKTURA%202018_22092017_DEF_5.pdf)

*Poznámka: V prípade žiadosti o podporu projektu vo fáze B na **podujatie, ktorého výsledkom je tvorba multimediálneho diela** žiadateľ priložuje k žiadosti výlučne programovú štruktúru podujatia a posudok garanta, čiže všetky ďalšie pokyny, prílohy a špecifikácie popísané v tomto dokumente sú pre tieto projekty irelevantné.*

Navrhované multimediálne diela môžu byť rôzneho žánru, účelu a vyhotovenia od interaktívnych prezentácií, edukačných a informačných aplikácií cez jednoduché hry bez akejkoľvek grafiky postavené napríklad iba na zvukoch, textové, point-and-click, edukačné, 2D/3D až po hry a aplikácie v prostredí virtuálnej a rozšírenej reality.

Už pri koncipovaní projektov je potrebné myslieť na to, že FPU nebude podporovať projekty, ktoré by v akejkoľvek forme predstavovali tzv. nežiaduce konanie (presne je špecifikované v bode 7 tohto dokumentu). Rovnako, pokiaľ by v priebehu realizácie projektu došlo k naplneniu niektorej z charakteristík nežiaduceho konania, FPU bude postupovať v zmysle zmluvy. Taktiež prvky potenciálne škodlivého obsahu ako násilie, erotika, diskriminácia a ďalšie (podľa klasifikácie PEGI) nemôžu byť v predkladanom projekte ani vo výslednom diele použité samoučelne.

2. Vysvetlenie používaných pojmov

Game design dokument (GDD) – dokument, ktorý popisuje všetky dôležité aspekty projektu tak, aby sa dala vytvoriť komplexná predstava o plánovanom diele.

Technical design dokument (TDD) – dokument, ktorý popisuje všetky dôležité technické aspekty projektu tak, aby sa dala vytvoriť komplexná predstava o plánovanej technickej realizácii diela.

Art design dokument (ADD) – dokument popisujúci vizuálnu predstavu diela.

Time plan (TP) – dokument ktorý špecifikuje časový plán realizácie projektu – detailný „milestone plan“ (plán realizácie podľa jednotlivých fáz), opisujúci, v akom časovom horizonte budú realizované jednotlivé aspekty projektu a ich finančný rozpočet (FPU zverejňuje na stránke www.fpu.sk v časti Dokumenty vzor tejto prílohy).

Prototyp – verzia diela, ktorá slúži na overenie použitých technológií a základného konceptu diela. Finálnej verzii prototypu predchádza veľké množstvo rôznych iterácií diela. Dielo nemusí mať požadovaný obsah. Výsledne dielo sa môže výrazne líšiť od predkladanej dokumentácie.

Vertical Slice – verzia diela, ktorá slúži na overenie zamýšľaného konceptu diela. Všetky základné interaktívne prvky resp. herné mechaniky (napríklad ovládanie, interakcia s prostredím – môže byť len schematicky reprezentované) diela musia byť funkčné. Vypracovaná podoba nepredstavuje finálnu podobu diela. Z obsahu diela je vytvorených približne 10%.

Beta Final – verzia diela, v ktorej sú vytvorené všetky časti diela. Sú implementované všetky interaktívne prvky/herné mechaniky. Vypracovaná podoba predstavuje finálnu podobu diela. Dielo môže obsahovať technické a audiovizuálne chyby, ktoré však nesmú brániť plynulej interakcii s dielom. Dielo je vytvorené na 95%. V ďalšom vývoji sa do diela už nedopĺňa žiadny ďalší zásadný obsah, pracuje sa už iba na odstraňovaní chýb a vylepšovaní obsahu (finálna verzia samozrejme môže podporovať dopĺňanie ďalšieho obsahu prostredníctvom aktualizácií/updatov).

Pri fáze C (Beta Final) je projekt vytváraný podľa predkladanej dokumentácie. Táto dokumentácia je predlohou, ako má výsledné dielo vyzerať. Počas realizácie môže prísť k dôležitým zmenám, ktoré zmenia podobu diela. Táto zmena by však nemala presahovať 30% z pôvodného zámeru.

3. Technická špecifikácia a pokyny k zaslaní špecifických príloh

Technická špecifikácia platformiem, na ktorých bude hodnotené vytvorené dielo:

- a) Windows PC (Windows 10, Procesor: Intel/AMD, Grafika: Nvidia/AMD(ATI)/Intel) ako samostatne spustiteľná aplikácia (k jej fungovaniu nie je nutné mať nainštalované žiadne ďalšie programy, databázy alebo doplnky),
- b) Android (maximálne podporovaná verzia Android 6.0.1.) ako samostatne spustiteľná aplikácia (k jej fungovaniu nie je nutné mať nainštalované žiadne ďalšie programy, databázy alebo doplnky).

Žiadateľ je povinný špecifikovať v *Technical design dokumente (TDD)* a na predkladanom nosiči minimálne hardvérové požiadavky potrebné pre spustenie aplikácie.

Nie sú podporované platformy Windows Phone, iOS, OSX, Linux, XBOX ONE, PlayStation 4, Nintendo WiiU/Switch, Facebook a iné. Neznamená to však, že zhotoviteľ diela nemôže verziu portovať aj na iné platformy ako iOS, OSX, Windows Phone a iné. Na týchto platformách však dielo nebude hodnotiacou komisiou posudzované.

Funkčný prototyp a multimediálne dielo vo forme *vertical slice* musí byť zaslané na CD, DVD alebo USB nosiči.

Nosič musí obsahovať (pozri bod 6 tohto dokumentu):

- a) Inštaláciu alebo samostatne spustiteľnú aplikáciu,
- b) Dokumenty spresňujúce špecifikáciu diela – GDD, TDD a ADD a TP,
- c) Video ukážku z vytvoreného diela (gameplay, interakcia užívateľa s dielom) – pri zaslaných video ukážkach je nutné používať video kodek H.264,
- d) Dokumenty popisujúce vytvorené relevantné projekty v minulosti

Funkčný prototyp a multimediálne dielo vo forme *vertical slice* musí byť spustiteľné a funkčné ako samostatná aplikácia. Hodnotí sa iba zaslaný prototyp resp. dielo na nosiči. Dodatočné úpravy cez

cloudové služby nie sú možné. Taktiež automatické updatovanie a sťahovanie ďalšieho obsahu z internetu nemusí byť pri hodnotení povolené. Preto je potrebné funkčnosť prototypu resp. diela pred zasláním náležite otestovať.

Fond na podporu umenia bude všetky zaslané materiály, dokumenty, koncepty, ukážky a aplikácie zaslané žiadateľom používať výlučne pre potreby hodnotenia žiadostí a na archivačné účely v súlade so zákonom.

4. Osobná prezentácia projektov

Súčasťou posudzovania žiadostí o podporu formou dotácie (fáza B a C) je aj osobná prezentácia jednotlivých projektov, ktorým pri hodnotení odborná komisia prideli viac ako 50% bodov. O termíne a mieste konania osobnej prezentácie bude FPU žiadateľov informovať prostredníctvom elektronickej pošty. V prípade, že projekt vyžaduje ovládanie prídavnými perifériami pre virtuálnu realitu (HTC VIVE, Oculus Rift, Sony Playstation VR, Samsung Gear VR, a iné) alebo rozšírené herné zariadenia (volanty, gamepady, tanečné podložky, drony a iné) je žiadateľ povinný pre potreby osobnej prezentácie tieto zariadenia zabezpečiť.

5. Špecifikácia povinnej dokumentácie Game design dokument / Technical design document / Art design dokument

Principiálne sa nedá vytvoriť globálna štruktúra GDD, TDD a ADD pre akýkoľvek multimediálny titul. Nižšie popísané špecifikácie predstavujú návod pre tvorcov, z akých parametrov by sa mala skladať štruktúra GDD, TDD a ADD, pričom tieto parametre môžu byť použité pre multimediálne dielo bez herného námetu, rovnako pre hry pre webové prehliadače, telefóny, tablety, PC, VR a/alebo herné konzoly. Ak projekt neobsahuje aspekty popísané v niektorom z odporúčaných bodov, nie je nutné tieto body rozpracúvať.

Špecifikácie k jednotlivým dokumentom sú odporúčaným minimom, ktoré je potrebné konkrétne rozpracovať pre predkladaný projekt. Očakáva sa, že žiadateľ doplní dokument aj o vlastné špecifikácie s vzhľadom k charakteru a špecifickosti projektu.

GDD, TDD a ADD musia byť primerane rozpracované, aby ich bolo možné adekvátne posúdiť, pričom maximálny rozsah by nemal prekročiť navrhovaný počet normostrán pre GDD, TDD a ADD podľa tabuľky v bode 6. Dokumenty je potrebné zasláť vo formáte PDF (Portable Document Format).

Dokumenty majú byť primerane rozpracované vzhľadom na rozsah projektu, na ktorý je žiadaná podpora. Teda pri fáze prototyp a vertical slice sa v celej dokumentácii popisujú iba časti, ktoré budú naozaj realizované do daného termínu. Celková predstava o projekte má byť rozpísaná v stručnom popise projektu.

Spomínané dokumenty zároveň slúžia ako plán pre realizátora projektu, prostredníctvom ktorého bude možné predísť väčšine problémov a chýb ešte pred samotnou realizáciou projektu.

5.1 Game design dokument (GDD)

GDD by mal obsahovať:

Povinné body pre všetky fázy:

- Stručný popis projektu – opísať maximálne na 1000 znakov (vrátane medzier) hlavnú ideu projektu,

- Informáciu o podobných už realizovaných projektoch (aplikácie, hry, filmy, knihy, komixy a pod.) – slúži iba na rýchle vytvorenie predstavy o projekte,
- Popis unikátnych prvkov projektu – opísať, ktoré prvky sú v návrhu originálne a čím je navrhované dielo zaujímavejšie/originálnejšie/špecifickejšie ako podobné tituly – toto je dôležitá časť dokumentu
- Cieľovú skupinu – opísať, na aké publikum je projekt zameraný,
- Vekovú klasifikáciu – opísať, do akej kategórie PEGI projekt spadá podľa <http://www.pegi.info/sk/index/> (je potrebné uviesť aj hodnotenie obsahu pre kategórie: násilie, nadávky/hrubé výrazy, strach, erotika, drogy, gambling, diskriminácia, online),
- Opis príbehu – maximálne na jednu stranu opísať svet diela a stručný príbeh; akým spôsobom je príbeh podávaný/rozprávaný (uviesť iba v prípade, ak je možné pri diele hovoriť o príbehu),
- Opis odhadovanej dĺžky času potrebného na absolvovanie celého diela a jednej jeho priemernej časti (levelu),
- Opis herného systému/hernej mechaniky – ide o najdôležitejšiu časť dokumentu pre herný projekt; opis, ako dochádza k interakcii medzi užívateľom a multimediálnym dielom a ako sa dané dielo správa (každé multimediálne dielo je natoľko špecifické, že nie je možné presne definovať pevnú štruktúru opisu herného systému – nižšie uvedené body sú iba príklady):
 - Dielo obsahuje viditeľnú postavu – opis možností pohybu v priestore a všetkých ďalších úkonov,
 - Dielo obsahuje stavebné prvky – opis elementov použiteľných na stavbu, opis priebehu stavby, postupu, vylepšení a pod.,
 - Dielo obsahuje rébusy, hádanky a pod. – opis ich charakteru, logiky, náročnosti, systému riešenia,
 - Dielo obsahuje rôzne fakty, zaujímavosti a informácie – opis oblastí, z ktorých sú v diele informácie použité, ako sa k nim užívateľ dostáva; ak relevantné, uviesť odborníkov s ktorými sú konzultované informácie z jednotlivých oblastí,
 - Dielo obsahuje stratégiu a taktiku – opis rôznych stratégií a taktických možností v diele,
 - Dielo obsahuje súbojový systém a zbrane – popis možností súbojov a konfrontácií v diele (nemusia byť len násilnej povahy), opis jednotlivých zbraní a ich funkcionality v diele,
 - Dielo obsahuje protivníkov – opis pohybu protivníkov a systém ich útočenia,
 - Dielo obsahuje interaktívne prostredie alebo miesta – opis prostredia v diele,
 - Dielo obsahuje obsah, ktorý sa dá zbierať – opis obsahu a princíp jeho zbierania,
 - Dielo obsahuje interakciu po sieti – opis, akým spôsobom dochádza k interakcii medzi užívateľmi,
 - Dielo obsahuje achievementy (dosiahnuteľné ciele a výsledky) – opis achievementov.
- Opis priebehu hry – slovný opis gameplayu trvajúceho aspoň jednu minútu, ak je možnosť, tak aj s grafickým vysvetlením – toto je dôležitá časť dokumentu,
- Opis správania sa diela online, ak je hra pripojiteľná na internet,
- V prípade, ak ide o vzdelávacie dielo – opis zručností a vedomostí, ktoré môže užívateľ nadobudnúť,

Doplňujúce body pre fázu Beta Final:

- Levely (časti) – opis jednotlivých levelov v hre/multimediálnom diele a spôsob ako hráč/užívateľ levelmi postupuje, či ide o lineárny alebo nelineárny gameplay/pribeh,

- Opis prípadnej sieťovej podpory,
- Ovládanie diela – opis, ako sa dielo ovláda cez klávesnicu, myš, herný ovládač, dotykovú obrazovku, VR ovládač, prípadne ďalšie periférie,
- Dodatočné elementy – detailný opis všetkých prvkov hernej mechaniky alebo iného multimedialného diela, ktoré sú dôležité pre utvorenie ucelenej predstavy o projekte, ale neboli spomenuté v predchádzajúcich bodoch,
- Grafické rozhranie (interface) – opis toho, čo vidí užívateľ na obrazovke počas interakcie s dieľom (skóre, zdravie, priebežné výsledky, dosiahnuté zručnosti, získané informácie a pod.),
- Opis menu projektu – schematický graf prechodu medzi menu obrazovkami (opis toho, čo vidí užívateľ po spustení diela a ako je možné prechádzať cez jednotlivé menu obrazovky),
- Opis vizuálnej stránky projektu – akým technickým spôsobom je realizovaná grafika diela a aké inovatívne umelecké prvky obsahuje; ak relevantné, s ktorými odborníkmi v oblasti prebieha/je plánovaná konzultácia,
- Opis zvukovej stránky projektu – opis hudobného štýlu a zvukového prostredia použitého v diele a aké inovatívne hudobné/zvukové prvky obsahuje; ak relevantné, s ktorými odborníkmi v oblasti prebieha/je plánovaná konzultácia,
- Marketingovú stratégiu (iba v prípade fázy C) – popis, akým spôsobom bude dielo propagované a akým spôsobom bude k dispozícii pre užívateľov (Steam, Web, MarketPlace, Facebook a i.),
- Opis systému prípadného spolpatnenia a získavania dodatočných finančných prostriedkov.

5.2 Technical design dokument (TDD)

TDD by mal obsahovať:

- Špecifikáciu minimálnych hardvérových požiadaviek potrebných pre spustenie (PC, Android),
- Platformy – súpis platforiem, pre ktoré je projekt plánovaný (PC, iOS, Android, a i.),
- Použité technológie – engine, programovací jazyk, knižnice a pod.,
- Opis softvéru potrebného na realizáciu projektu,
- Opis serverov a klienta potrebného na realizáciu projektu,
- Rozpísaná technológia renderovacieho/animačného/zvukového/sieťového enginu,
- AI – opis mechaniky umelej inteligencie,
- Telemetria (iba v prípade fázy C) – opis, akým spôsobom sa zbierajú dáta užívateľského správania pre zlepšenie prípadnej ďalšej funkcionality,
- Opis, ako je dielo pripravené na prípadné inojazyčné textové a hlasové verzie.

5.3 Art design dokument (ADD)

ADD by mal obsahovať:

- Opis vizuálnej stránky diela – opis grafickej/animačnej/umeleckej štylizácie,
- Opis, čím je zvolená štylizácia unikátna oproti podobným projektom; uviesť prípadné referencie podobných projektov,
- Konkrétne grafické ukážky návrhov grafického rozhrania s popisom legálne použitých fontov,
- Koncepty/vizuálne ukážky navrhovaného prostredia diela (priestor, v ktorom sa dielo odohráva),
- Koncepty/vizuálne ukážky postáv/charakterov použitých v diele,
- Koncepty/vizuálne ukážky objektov použitých v diele,
- Koncepty/vizuálne ukážky animácií,
- Grafické ukážky použitých farebných paliet/farebného spektra pre prostredia diela.

6. Prehľad predkladaných dokumentov na nosiči

Príloha	Štipendium - prototyp	Štipendium – Vertical slice / Beta Final	Fáza B – Vertical slice	Fáza C – Beta Final
Inštalácia alebo samostatne spustiteľná aplikácia	Nie je požadovaná	prikladá funkčný prototyp / Vertical slice	prikladá funkčný prototyp	prikladá funkčný Vertical slice
Dokumenty GDD, TDD, ADD a TP (podľa vzoru)	GDD + TDD – 5 strán; ADD – 10 strán	GDD + TDD – 10 strán; ADD – 10 strán	GDD + TDD – 10 strán; ADD – 10 strán	GDD + TDD – 20 strán; ADD – 10 strán
Video ukážka z vytvoreného diela	Nie je požadovaná	prikladá	prikladá	prikladá
Dokument popisujúci relevantné projekty	prikladá	prikladá	prikladá	prikladá
Posudok garanta	prikladá	prikladá	prikladá	prikladá

7. Nežiaduce konanie

Prijímateľ sa zaväzuje, že v samotnom projekte, ako aj pri všetkých podujatiach a aktivitách súvisiacich s projektom na verejnosti vykoná s vynaložením maximálneho úsilia také opatrenia, ktorými zamedzí tomu, aby mohlo dôjsť alebo došlo najmä k nasledovným negatívnym spoločenským javom:

- a) podpore alebo propagácii skupín osôb alebo hnutí, ktoré v rámci svojej činnosti násilím, hrozbou násilia alebo hrozbou inej ťažkej ujmy smerujú k potláčaniu základných práv a slobôd iných,
- b) používaniu zástav, odznakov, rovnošiat alebo hesiel, prejavovaniu sympatií k skupine alebo hnutiam, ktoré násilím, hrozbou násilia alebo hrozbou inej ťažkej ujmy smerujú k potláčaniu základných práv a slobôd osôb,
- c) sprístupňovaniu, uvádzaniu do obehu, ponúkaniu, predávaníu alebo inému spôsobu rozširovania extrémistických materiálov,
- d) hanobeniu niektorého národa, jeho jazyka, k hanobeniu niektorej rasy alebo etnickej skupiny,
- e) k hanobeniu jednotlivca alebo skupiny osôb pre ich príslušnosť k niektorej rase, národu, národnosti, farbe pleti, etnickej skupine, pôvodu rodu, pre ich náboženské vyznanie alebo preto, že sú bez vyznania alebo k vyhrážaniu sa takýmto osobám alebo k obmedzovaniu práv takýchto osôb,
- f) podnecovaniu k násiliu alebo k nenávisti voči skupine osôb alebo jednotlivcovi pre ich príslušnosť k niektorej rase, národu, národnosti, farbe pleti, etnickej skupine, pôvodu rodu alebo pre ich náboženské vyznanie.