

## **Korábban Érkeztem Alapítvány fejlesztőjátékának teljes grafikai anyagának megtervezése**

Felhívás számítógépes grafikusoknak online fejlesztőjáték teljes grafikai anyagának megtervezésére.

### **JÁTÉK RÖVID BEMUTATÁSA**

Célcsoportja: 3-4 éves, 4-5 éves, valamint 5-6 éves koraszülött gyermekek

Célja: memória, logikai készségek, finommotorika, tájékozódás, auditív figyelem és észlelés fejlesztése, beszédfejlesztés játékos formában

Kerettörténet témája: a játék karakterei egy óvodai csoportba járó gyermekek és az óvónő, a játék helyszíne az óvoda. A felhasználó a gyermekkarakterek közül választ egyet, akinek a bőrébe bújva végezheti el a különböző játékokat, az óvónő útmutatásai alapján. Az óvónő visszajelzést ad az elvégzett feladatok után a játékot teljesítő gyermek (és szülője) számára.

A fejlesztőjáték kisgyermekeknek (3-6 éves) szól, az ehhez passzoló karaktereket, kellékeket és helyszíneket keressük.

### **JÁTÉKHOZ KAPCSOLÓDÓ GRAFIKAI FELADATOK**

- a játék fő karaktereinek megtervezése (pl.: kisleány, kisfiú, ház körüli állatok)
- a játékban szereplő kellékek, eszközök megtervezése (pl.: játékok, ruhák)
- a játék helyszíneinek megtervezése

### **FONTOS SZEMPONTOK**

Kérjük, hogy a pályamű elkészítése során végig vegyék figyelembe az alábbi szempontokat:

- a játék grafikája elsősorban a primer célcsoporthoz illeszkedjen, ugyanakkor minden korosztály számára befogadható legyen
- legyen meghatározó és vidám színvilága, valamint megjelenése a grafikai munkának
- a képeket a helyszínek kivételével vektorgrafikus formátumban kell rendelkezésre bocsátani, bizonyos esetekben részegységként, mint például a szereplőket testrészenként
- a képeknek egységes stílusban kell elkészülniük

### **RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK**

A pályázóknak az alábbiakat szükséges jelentkezésükhöz leadni:

- rövid bemutatkozó, a pályázó (csoport) által használt grafikai tervező programok felsorolása, illetve felhasználói szintjének ismerete
- referencia munka, amelynek tartalma lehet: gyerekek, hangszerek, zöldségek, gyümölcsök, óvodai környezet, evőeszközök, kacsák, kutya, maci, elefánt, cica vagy egyéb könnyen felismerhető állatok, kastély, vár, testrészek, gyöngyök, ékszerek

### **TUDNIVALÓK**

Elsősorban 2-3 fős csoportok jelentkezését várjuk, de kellő gyakorlat és rátermettség esetén egyéni pályamunkák is beadhatók.

A nyertes pályázat kiválasztását követően, a győztes feladata lesz a játék grafikai elemeinek elkészítése. Becslésünk szerint ez 1 hónapnyi folyamatos munkát fog jelenteni. Szintén feltétel, hogy a pályázó a grafikai munkák megvalósításának ideje alatt (2018.augusztus) közreműködik, és gyorsan képes reagálni az igények esetleges változására, ami akár napi szintű kapcsolattartást is igényelhet (telefon, e-mail), esetenként személyes egyeztetést.

A díjazás összege: 600,000 Ft

A nyertes pályamunka készítőjének neve a játékban bekerül a készítők közé. **A pályázó kizárólag saját, eredeti szerzői alkotásával pályázhat.**

### **JELENTKEZÉS MÓDJA**

Jelentkezéseket e-mailben várjuk az [andrea.csovcsics@gmail.com](mailto:andrea.csovcsics@gmail.com) címre.

### **HATÁRIDŐK**

- Jelentkezés és pályamű beküldése e-mailben (Pályázó): **2018. július 29. vasárnap**
- Eredményhirdetés e-mailben (Korábban Érkeztem Alapítvány): **2018. július 31. kedd**
- Szerződéskötés: **2018. augusztus 2.**

### **KAPCSOLAT**

**Bármilyen kérdés esetén fordulj bizalommal kapcsolattartóinkhoz:**

Béla-Csovcsics Andrea ([andrea.csovcsics@gmail.com](mailto:andrea.csovcsics@gmail.com))