



**ΔΙΕΘΝΗΣ ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ
ΕΛΛΑΣ**

οργάνωση κατά της διαφθοράς

Project Brief

Ανάπτυξη ηλεκτρονικής εκπαιδευτικής
εφαρμογής

Στόχοι / Overview

1. Περιγράψτε με λίγα λόγια το έργο. Ποιοι είναι οι στόχοι του project;

- να δημιουργήσουμε ένα σύγχρονο, πρωτότυπο και φιλικό στο χρήστη διαδραστικό ηλεκτρονικό εργαλείο, μέσω του οποίου εξ' αποστάσεως θα μπορεί να κατανοήσει τους κινδύνους που υποβόσκουν από τους προσυεννοημένους αγώνες και το παράνομο στοίχημα, να προβληματιστεί και να ευαισθητοποιηθεί για την καταπολέμησή τους, συλλέγοντας σημαντικές πληροφορίες
- να πετύχουμε μια ελκυστική, αισθητικά σύγχρονη, δυναμική εφαρμογή αξιοποιώντας τη νέα τεχνολογία
- να πετύχουμε έναν εύκολο και απλό τρόπο πλοήγησης για τον χρήστη
- να αφυπνίσουμε κυρίως τους νέους που ασχολούνται με το ποδόσφαιρο (π.χ. παιδιά που παίζουν στις ποδοσφαιρικές ακαδημίες), συνδυάζοντας μαθησιακά και ψυχαγωγικά χαρακτηριστικά, ώστε να αποκτήσουν τη γνώση και το κίνητρο να αντιταχθούν στο φαινόμενο των προσυεννοημένων αγώνων.

2. Ποιό εκτιμάτε ότι είναι το κοινό/ users της εφαρμογής;

- Νέοι (ηλικίας 17-20 ετών) που ασχολούνται με το ποδόσφαιρο (π.χ. παίκτες των ποδοσφαιρικών ακαδημιών)

3. Για ποιους λόγους, κάποιος θα ενδιαφερθεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή:

- Για να μάθει πώς μπορεί να αποφύγει τους κινδύνους που υποβόσκουν από τους προσυεννοημένους αγώνες και το παράνομο στοίχημα.
- Για να αντλήσει πληροφόρηση για την καταπολέμηση του φαινομένου των προσυεννοημένων αγώνων

- Για να ψυχαγωγηθεί μέσα από τη διάδραση με τους ήρωες της εφαρμογής, επεμβαίνοντας πολλαπλά στην εξέλιξη της ιστορίας.

4. Γνωρίζετε άλλες παρόμοιες εφαρμογές;

<http://gemeinsam-gegen-spielmanipulation.de/etraining/index.html>

5. Ποια θα θέλατε να είναι η μελλοντική εξέλιξη του project;

Να αποτελέσει η εφαρμογή σημείο αναφοράς στην Ελλάδα και πηγή για την αφύπνιση των νέων στους κινδύνους των προσυνηνομένων αγώνων και τρόπους αποφυγής αυτών

Σχεδιασμός / Look and feel

1. Περιγράψτε την αίσθηση που θα θέλετε να δίνει στον χρήστη η πρώτη επαφή του με την εφαρμογή.

- να είναι σύγχρονη, διαδραστική
- να είναι αισθητικά πρωτότυπη και ελκυστική με συναρπαστικό design.
- να είναι φιλική, με γλώσσα κατανοητή στους νέους

2. Ποια είναι η γενικότερη αισθητική προσέγγιση που θα θέλατε να ακολουθήσουμε στο σχεδιασμό; (πχ. μοντέρνο, αυστηρό, κλασικό, φρέσκο, minimal, φιλικό, ζεστό, κτλ)

Ο σχεδιασμός θέλουμε να είναι μοντέρνος, πρωτότυπος και ταυτόχρονα φιλικός και απλός, ώστε να ανταποκρίνεται στο προφίλ της ομάδας-στόχος. Η πιο minimal εκδοχή είναι προτιμότερη από μια πολύπλοκη και δαιδαλώδης εφαρμογή που σε αποπροσανατολίζει.

Στόχος μας να ενθαρρύνουμε τη διάδραση ώστε ο χρήστης μέσα στο περιβάλλον της εφαρμογής να «ταυτιστεί» με τους ήρωες της εφαρμογής και να αποκτήσει ενεργό ρόλο αξιοποιώντας τις αισθήσεις και τη φαντασία του και όχι να είναι παθητικός δέκτης.

1. Περιγράψτε μας τη βασική δομή της εφαρμογής.

i. Εισαγωγή (γενικές πληροφορίες για πρόγραμμα κλπ): το κείμενο θα δοθεί από τη ΔΔ-Ε

ii. Ανάπτυξη 5 σεναρίων: η εφαρμογή θα παρουσιάζει 5 παραδείγματα, βάσει των σεναρίων που παραθέτουμε:

ΣΕΝΑΡΙΟ Α. ΠΕΝΑΛΤΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ

Η ομάδα έχει κερδίσει τους τελευταίους αγώνες και είναι σε καλή διάθεση. Στην προπόνηση έχουν προγραμματιστεί πέναλτι. Κάποιος παίκτης προτείνει να βάλουν στοίχημα για πλάκα. Όποιος χάσει να κάνει δέκα πουσ-απς.

Μετά από κάνα μισάωρο, οι παίκτες βαριούνται. Θέλουν να αυξήσουν το στοίχημα. Τώρα ο καθένας πρέπει να βάλει 10 ευρώ (ανάλογα την ομάδα ηλικίας και στόχο, εναλλακτικά 50 ευρώ) στο ταμείο της ομάδας.

- Ενδεικτικό Διαδραστικό στοιχείο (π.χ. ερώτηση τύπου σου έχει συμβεί ποτέ? ΝΑΙ-ΟΧΙ, θα συμμετείχες στο στοίχημα? κλπ)
- Υποστηρικτικό κείμενο για κάθε απάντηση: αθλητικά στοιχήματα είναι αποδεκτά/ τα χρηματικά στοιχήματα είναι προβληματικά: σχέσεις εξάρτησης, διόγκωση χρέους,

ΣΕΝΑΡΙΟ Β. ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΤΟΙΧΗΜΑ ΘΑ ΤΟ ΚΕΡΔΙΣΩ

Η σεζόν πάει πολύ καλά μέχρι τώρα, και η ομάδα είναι κορυφαία στην κατάταξη, με μόνο λίγους αγώνες να μένουν ακόμα. Στον επόμενο θα παίξουν με μια ομάδα που σίγουρα θα υποβιβαστεί. Δυο μέρες πριν τον αγώνα, κάποιοι παίκτες κάνουν βόλτα στο κέντρο της πόλης μαζί με φίλους τους. Περνούν μπροστά από ένα γραφείο στοιχημάτων. Ένας από τους παίκτες κοντοστέκεται και ρωτά: «Τι λέτε; Να ποντάρω 10 ευρώ ότι θα κερδίσουμε το σαββατοκύριακο; Αυτό το στοίχημα σίγουρα θα το κερδίσω.» Πώς πρέπει να αντιδράσουν οι συμπαίκτες και οι φίλοι;

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ Αλλάζει η απάντησή μας αν ο παίκτης δεν θέλει να ποντάρει ο ίδιος και ζητά από τον καλύτερο φίλο του να στοιχηματίσει αντί γ' αυτόν;

- Ενδεικτικό Διαδραστικό στοιχείο (π.χ. σου έχει συμβεί ποτέ? ΝΑΙ-ΟΧΙ, θα συμμετείχες στο στοίχημα κλπ)
- Υποστηρικτικό κείμενο για κάθε απάντηση: το κείμενο θα δοθεί από τη ΔΔ-Ε (απαγορεύσεις περί στοιχήματος, τι ισχύει στη νομοθεσία, κώδικα δεοντολογίας κλπ)

ΣΕΝΑΡΙΟ Γ: ΞΕΡΩ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΕΣΥ...

Επί βδομάδες μετά από τραυματισμό του, ένας παίκτης έχει προσπαθήσει σκληρά προκειμένου να επιστρέψει στην ομάδα. Όλοι στο σύλλογο πιστεύουν ότι θα παίξει στο παιχνίδι. Μετά την τελική προπόνηση, όμως, ο προπονητής λέει ότι δεν θα τον χρησιμοποιήσει την επόμενη μέρα. Μόλις βγει από τα αποδυτήρια, ο παίκτης ποστάρει στο Facebook: «Αύριο εκτός...»

- Ενδεικτικό Διαδραστικό στοιχείο (π.χ. σου έχει συμβεί ποτέ? ΝΑΙ-ΟΧΙ, κλπ)
- Υποστηρικτικό κείμενο για κάθε απάντηση: τι είναι εσωτερική πληροφόρηση, κλπ

ΣΕΝΑΡΙΟ Δ. ΧΑΝΟΝΤΑΣ ΕΣΚΕΜΜΕΝΑ

Δύο παίκτες δεν μπορούν να κόψουν το στοίχημα. Στην αρχή έχαναν μικρά ποσά, αλλά τώρα έχουν συσσωρεύσει μεγάλα χρέη. Κάποιος στο γραφείο στοιχημάτων προτείνει έναν τρόπο να πατίσουν. Αρκεί να φροντίσουν να χάσει η ομάδα τους στον επόμενο αγώνα. Αν δεν τα καταφέρουν, θα υπάρξουν συνέπειες γι' αυτούς και τις οικογένειές τους. Οι παίκτες δεν ξέρουν τι να κάνουν. Αποφασίζουν να δεχτούν.

Ένας από τους συμπαίκτες τους, που είναι και καλός φίλος τους, υποψιάζεται κάτι. Αλλά δεν θέλει να «καρφώσει», κι έτσι δεν λέει τίποτα. Τελικά, όλη η ομάδα παίζει τόσο χάλια έτσι κι αλλιώς, που η ήττα δεν εκπλήσσει κανέναν. Ο συμπαίκτης, άρα, χαίρεται που δεν είπε τίποτα για τις υποψίες του. Θα είχε βρεθεί σε δύσκολη θέση και θα διακινδύνευε τη φιλία του μαζί τους.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ Θα άλλαζε η κατάσταση αν οι παίκτες είχαν αρνηθεί την πρόταση;

- Ενδεικτικό Διαδραστικό στοιχείο (π.χ. σου έχει συμβεί ποτέ? ΝΑΙ-ΟΧΙ, κλπ)
- Υποστηρικτικό κείμενο για κάθε απάντηση: οργανωμένο έγκλημα, καταγγελία οποιασδήποτε πρότασης.

ΣΕΝΑΡΙΟ Ε. ΤΟ ΦΙΝΑΛΕ ΤΗΣ ΣΕΖΟΝ

Πλησιάζει ο τελευταίος αγώνας της σεζόν. Η ομάδα έχει ήδη διασφαλίσει τον τίτλο μετά από μια καταπληκτική σεζόν. Στο τελευταίο παιχνίδι έχουν αντίπαλο μια ομάδα από τη γειτονική πόλη, που έχασε τα τελευταία έξι παιχνίδια σερί και ρισκάρει πολλά. Αν καταφέρει να κερδίσει, θα μείνει στην κατηγορία. Αν χάσει, πιθανότατα θα υποβιβαστεί, ανάλογα και με τα αποτελέσματά της σε άλλους αγώνες.

Οι παίκτες της νικήτριας ομάδας δεν έχουν πια και τόσο πολλά κίνητρα, γι' αυτό και δεν τα δίνουν όλα σε αυτό το παιχνίδι. Άρα, είναι εύκολο για την αντίπαλη ομάδα να κερδίσει. Μετά τον αγώνα, οι δυο ομάδες γιορτάζουν μαζί σε ντίσκο μιας κοντινής πόλης. Η απειλούμενη ομάδα, που έχει καταφέρει να σωθεί, κερνάει μπόλικα ποτά τους παίκτες της άλλης ομάδας.

- Ενδεικτικό Διαδραστικό στοιχείο (π.χ. σου έχει συμβεί ποτέ? ΝΑΙ-ΟΧΙ, κλπ)
- Υποστηρικτικό κείμενο για κάθε απάντηση: μη αποδοχή δώρων

iii. Καταγραφή δημογραφικών στοιχείων ανώνυμα:

- φύλο
- ηλικία
- τόπος διαμονής
- σχέση με το ποδόσφαιρο (φιλάθλος, παίκτης, άλλο (ορισμός)
- παίζεις στοίχημα
- χρόνια εμπειρίας με το άθλημα

2. Πώς θα χαρακτηρίζατε το περιεχόμενο της εφαρμογής;

Το περιεχόμενο της εφαρμογής πρέπει να έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Διαδραστικό
- Συναρπαστικό
- Φιλικό στο χρήστη
- Σύγχρονο

3. Σε ποιές γλώσσες θέλετε να γίνει η ανάπτυξη της εφαρμογής;

Ελληνικά

4. Αναφέρετε πιθανές εφαρμογές / λειτουργίες που επιθυμείτε να συμπεριληφθούν στην εφαρμογή

Μας ενδιαφέρουν οι εξής εφαρμογές/ λειτουργίες:

- Ανάρτηση εφαρμογής με site οργάνωσης

- Καταγραφή προφίλ χρηστών εφαρμογής (π.χ. τι απαντάνε σε κάθε διαδραστική ερώτηση, ανάλογα με τα δημογραφικά στοιχεία που συμπληρώνουν)
- Ανάπτυξη εφαρμογής για mobile devices (android, i-phone, windows) (προαιρετικό)

Χρονοδιάγραμμα εργασιών

1. Πότε επιθυμείτε να ξεκινήσει η λειτουργία της εφαρμογής

Τέλη Νοεμβρίου 2013