

Innobooster – faglig beskrivelse

Teksten i den faglige beskrivelse skal udfyldes i Times New Roman 11 pkt. og skal holde sig inden for boksene. Boksene må ikke ændres, og Innovationsfonden kan ikke læse tekst uden for boksene.

Virksomheden

Hvad laver virksomheden i dag? Hvem er jeres nuværende kunder og konkurrenter?

Virksomheden Dondo Games ApS er en virksomhed indenfor udvikling af apps og mobilspil. Virksomheden er stiftet af Daniell Nørgaard Redondo, i forbindelse med dette spil koncept. Daniell har tidligere udviklet mobilspil med sine tidligere samarbejdspartnere (Influencer). Et spil i 2017-2018, Unicorn Jungle, der med 50.000 downloads i løbet af to dage og en førsteplads i den danske App Store efter 3 dage. I alt 240.000 downloads.

Et Daily fantasy manager spil, Draftbuddies sammen med tidligere kunde og fodboldspiller. En betting platform, hvor brugerne kunne spille om penge mod hinanden.

Her i Danmark og europa er de større konkurrenter lynholdet.dk & Holdet.dk. som udbyder en "kedelig" platform i form af ren statisk statistik. Den engelske udgave og klart den største: Fantasy premier league som kun har fodbold som sportsgreen.

Idéen

Beskriv den overordnede idé kort. Hvilket problem eller udfordring løser produktet, og hvem er målgruppen? Hvordan og hvorfor fungerer det?

Hvilke alternative løsninger findes der i markedet som kan dække samme behov, og hvorfor er jeres løsning bedre? Hvilken værdi skaber jeres løsning for kunden og hvor langt er I med at udvikle idéen?

Produktet består af et mix af 2 forskellige spiltyper fra 2 forskellige industrier.

Daily fantasy sports (DFS) spillet operere normalt i en niche i betting industrien. Som er managerspil, baseret på virkelig sports data og statistik, hvor spillerne får point, alt efter hvad de præsterer i virkeligheden. Man vælger en sport og en liga, f.eks. Premier League, og herefter sætter et virtuelle hold af 11 rigtige fodbold spillere, for et start budget. Her efter for de udvalgte spillere X antal point, ved scoring, assist, Antal boldberøringer osv. Disse spil er REN statistisk data baseret. Det er data og statistikker og resultater man konkurrere ud fra.

Den anden spilletype er de kendte E sports og open world og base builder spil. Her kan brugerne udforske en verden og et univers, hvor de møder forskellige udfordringer og missioner på vejen. Der er en lang række populære spil inde for denne kategori.

Kombinationen af disse 2 typer af spil resultere i et helt nyt og innovativt spil som aldrig før er set i Daily fantasy sports industrien eller gaming industrien, hvor vi gamificerer alt dataen fra DFS-spillene. Vi adskiller os fra de typiske DFS spil, ved at skabe en levende by og en verden omkring sportsdaten (Statistikkerne). Vi skaber et nyt og unikt level system ud fra sportsresultater, og den data vi får fra spillerne. Brugerne har en avatar som de kan gå rundt i en interaktiv by og udforske. Sportsresultaterne og deres paratviden har indflydelse i hvad brugerne kan opleve i byen. De kan bl.a se hinandens yndlingshold, diskuterer sport og taktik med hinanden.

Med vores level system, kan de yderligere se hinandens progression i spillet. Byen og vores verden vil bl.a være fyldt med reklamer fra div. brands.

Inno booster-projektet

Forklar hvad der skal ske i Inno booster-projektet, hvilke videnskabelige udfordringer som skal løses, og uddyb de konkrete innovationsaktiviteter som skal gennemføres i aktivitetsplanen nedenfor. Konkretiser hvad I forventer der kommer der ud af de enkelte aktiviteter og hvilke milepæle der skal opnås.

Uddyb også eventuelle eksterne videnskabelige leverandører og nyansættelser, som I søger finansiering til via Inno booster-projektet, herunder deres kompetencer og hvad de konkret skal bidrage med.

Projektet omfatter udviklingen af en MVP. Daily fantasy sport spillet med virkelig sports data og den innovative open world by. Projektet består af indledende spiludviklings møder med udviklerne, og her efter følgende 8 faser:

Alt udvikling i punkt 1,3 & 7 skal udføres af vores eksterne videnskabelige leverandør Stepico Games.

1. Udvikling af Daily fantasy spillet ud fra eksisterende wireframe & UI UX design samt storyboard. Udvikling af algoritmer ud fra vores level design. Algoritmen som prissætter spillernes værdi, og som bliver justeres i løbet af sæsonen. API implementering. Database opbygningen med integration af vores live sportsdata fra Opta Sports. Leverandøren inden for data og Live-statistikker med præstations-analyser.

2. 3D Modellering af div. grafik og teksturering.

3. Opbygningen af den sociale og innovative by og verden omkring "Vores stadions med Statistikkerne". Denne del er aldrig set før i DFS-industrien. Implementer in-play ADS (Reklamer) i byen, fra vores leverandør Admixplay.

Udviklingen af Algoritmer som udregner placeringen af vores in game currency i byen (Guld bileterne). Denne del skal få burgerne til at udforske vores by og verden. Dette er med til at vi kan præsentere vores reklamer og brands yderligere.

4. Indkøb af musik og lydeffekter, Assets og div. tools samt implementering af dem.

5. QA, (Quality management) Testing og kvalitetssikring af produktet for fejltagelser og eventuelle defekter.

6. Fokusgruppeinterviews med udvalgte danske fodbold influensers, som er den del af go to market strategien, og skal teste spillet og herefter præsentere det for deres følgere.

7. Udbedringer af eventuelle fejl og mangler i spillet.

8. Spillet er klar til soft launch.

Projektet skal ledes af Daniell Nørgaard Redondo, som også varetager dialogen med udviklerne.

Aktivitetsplan

Lav en kort projektplan (max.5 sider).

	Aktivitet	Hvem gør det?	Resultat/milepæl	Budget	Periode
1	Opstartsfasen, møder med vores udviklere. Præsentation af: - Kravspecifikation - Spil dokument - Software kravspecifikation - Gameplay gennemgang - Spørgsmål - Planlægning	Dondo games medarbejder (18.000) Nye leverandør 2-3 stk. (42.000)	Indledende Forretningsmøde hvor konceptet og design og spil dokumentet bliver præsenteret, samt planlægning. Spilmotor udvælges, Server løsning udvælges. Vi går ud fra at bruge tjenester som playfab PlayStream eller GameSparks. Gameplay bliver formidlet, så alle i teamet er indforstået med de unikke facetter af konceptet. Bl.a Level systemets indvirken på turneringsstrukturen og udviklingen af byens funktionaliteter. Gennemgang af funktionaliteter af byen, i de fremtidige versioner. Bl.a måden brugerne kan interagere med div. brands og deres produkter. - I branded mini games.	60.000	01/10-2021 03/10-2021 3 Dage

2	Visuals del 1. UI - Design Front-end brugerflade. Daily fantasy spillet. - Wireframe - Main menu - pop-ups (6 stk) - Settings skærm - Tutorial skærm - Vælg avatar skærm - Frontier skærm - Gameplay skærm - Pause skærm - Live score skærme - Kamp start skærme - Advantage skærme - Turnerings oversigten - Div. Turnerings skærme - Progrationbar - Div Backgrounde - App icon - App store screenshot - Android store screenshot Projektstyring: Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere	Dondo games medarbejder - (0.000) FÆRDIG DESIGNET + Nye leverandør (0.000)	Integration og design af User Interface og User Experience (UI/UX) Udarbejdelse af Grafikken i fantasy sport spillet. 25 stk skærme. Design af Div. ikoner ud fra Design dokumentet og vores eksisterende Art Direction. - UI Animationerne udtænkes og visualiseres så udviklerne kan påbegynde opgaven. Div. screenshot til iOS og androide shoppen skal designes. Projektstyring i form af jævnlige møder med udviklerne, så der ikke opstår misforståelser 1-2 timer mandag 1-2 timer fredag	0.000kr	60 Dage
---	--	--	---	---------	---------

Spiludvikling. Programmering af spillet fase 1 af 6 UI - Front-end Daily fantasy spillet. - Live Match Score system. Oprettelse af - Udviklerkonto. - Marketingdata. Div. Møder 1-2 timer mandag 1-2 timer fredag	Dondo games medarbejder (20.000) + Nye leverandør (358.000)	Front-ind grafik bliver implementeret i den udvalgte Spilmotoren. Vi tænker at det bliver den danske cross-platform, Unity3D som bliver vores software og spilmotor. Alle skærmene i vores UI - Design ovenfor skal udvikles. (Punkt 2 - 25 stk) Oprettelse af udviklerkonto på den udvalgte server. Live Match Score : Funktionen der hjælper brugere med at se daten live skal udvikles. Popup system: Div. data animeres med tilhørende grafik skal udvikles. Projektstyring og div. møder afvikles.	378.000kr	03/10-2021 18/11-2021 45 Dage
--	--	--	------------------	---

3	Spiludvikling. Programmering af spillet fase 2 af 6 Daily fantasy spillet: - Udvikling af back-end - Setup af databaser - Real-time Multiplayer Servers - Leaderboards API implementering: - Spillerindkøb - Udskiftning - Transfers - Spiller statistik Projektstyring: Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere 1-2 timer mandag 1-2 timer fredag	Dondo games medarbejder (24.000) + Nye leverandør (420.000)	Intergration af Application Programming Interface (API) Udvikling og implementering af Div. API'er til automatiseringer af vores Real time data fra OPTA SPORT. - Vores Leverandør af live statistik. Integrer back-end med serviceudbyderen Administrer platformens spilkonfiguration. Mulighed for at Sammenligne og belønne spillerens succes i løbet af spillet. Giv spillere mulighed for at: - Oprette sit lineup - Udskiftning af DFS spillerene i halvleg - Udskiftning af DFS spillerene i inden kampstart. Projektstyring og div. møder afvikles.	444.000	18/11-2021 08/01-2022 70 Dage
---	---	--	---	---------	---

4	Spiludvikling. Programmering af spillet fase 3 af 6 Algoritme udvikling: - Level design - Tunerings struktur - Level bar progression - Spiller prissætningen - DFS Spiller profiler. - Søgefunktion - Push notifications Projektstyring: Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere 1-2 timer mandag 1-2 timer fredag	Dondo games medarbejder (24.000) + Nye leverandør (180.000)	Sammenligne og belønne spillerens succes. Udvikling af algoritme til beregning af spillernes værdi i spillet, der er baseret på et salary cap format. Leveldesignet implementeres i turneringerne, med point strukturen. Giv spillere mulighed for at oprette, uploade og søge efter indhold: - DFS Spillere - Statistik - Tuneringer - Venner - Modspillere Push-meddelelser med dagens meddelelser, om kamp resultater, nye tuneringer, for at fastholde brugerne.	204.000 kr	08/01-2022 08/02-2022 30 Dage
---	--	--	---	------------	---

5	Visuals & sound del 2. Open world - Interaktiv sports by. 3D Modellering & teksturerer & Concept art: Funktionel Prototype: - Open world design (EU) - Arkitektur med Div. Bygninger - Avatars - Stadions - Div. Grafiske elementer - Kort over by Projektstyring: - Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere	Dondo games medarbejder (18.000) + Nye leverandør (180.000)	3D Modellering af alle stadions LOW POLY style: 110 stk Superligaen: 12 stk La liga: 20 stk Bundesliga: 18 stk Premier League: 20 Serie A: 20 stk Ligue 1: 20 stk 3D Modellering af vores ene klubtrøje. Herefter: Teksturerer af klubtrøjen så vi har i alt 110 stk til de repræsentative klubber. Byen og Arkitekturen (Open world) bygges op omkring stadions. 5 Bydele Zoner, omkring de 5 bydele så for at optimere loading tiden. 3D Modellering af 1 Standard Avatar	168.000	08/01-2022 08/02-2022 25 Dage
---	--	--	---	---------	---

	Sound effects og Sound design: - Musik (Indkøb) - Lyde (Indkøb) - Div. Speaks	Dondo games medarbejder (12.000) + Nye leverandør (18.000)	Indkøb af lydeffekter på en af de online sound stock websider. Udarbejdelse af manuskript på div. speaks og indspil ud fra storyboardet - Intro, - kampstart - kamp afslutning, - Halvleg, Vundet, - Tabte kampe	30.000	5 Dage
--	--	---	--	--------	--------

6	Spiludvikling. Programmering af spillet fase 4 af 6 - Pop-ups live score - Pop-ups player score - Pop-ups halvleg score - Avatar tilpasning - Avatar Animation Advertising: - In-play advertising Ads - In-game gamification Ads - Video Ads - Loading Screens Projektstyring: - Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere	Dondo games medarbejder (6.000) + Nye leverandør (42.000)	Drejebog til programmørerne som specificerer Udviklingen af vores verden omkring dataen. Opsætningen af div. konstruktioner ud fra Bykortet. Live kampe score- dataene skal fanges, gemmes animeres og opdateres i realtid sammen med tilhørende grafiske elementer. Animere Spillerbevægelse - og konfigurer knoglerne til avataren. Så avataren bevæger sig naturligt. Håndtering af in- app purchases og in-play annoncering fra admixplay. De håndtere alle reklamevisninger i byen, med over 5.000 annoncører. Implementere Video Ads i halvlegen i live kampene. Implementer smooth loading screen system med LSS - Asset	48.0000	08/02-2022 15/02-2022 7 Dage
---	--	--	--	---------	--

7	Spiludvikling. Programmering af spillet fase 5 af 6 Shop modul: - Behandlingen af betaling - Administrer virtuel valuta / In game currency. Unity Asset: - Unity login system - Facebook login - User account med bruger oplysninger. Rate Game Popup - Asset (Android & iOS) Projektstyring: Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere	Dondo games medarbejder (6.000) + Nye leverandør (90.000)	iOS StoreKit In App Purchase Plugin til appkøb Implementeres Android In App Billing Plugin: - Betalingsmodul - mikro transaktioner til abonnements ordningen. Mulighed for at oprette bruger: - Brugernavn - Password - Alder - Settings - Delete user Mulighed for at logge ind med Facebook konto. Integration af Rate Game Popup: Hvad syntes brugerne om spillet. Angiv i stjerner. iOS Social medier Plugin: Post dine resultater til de 2 største sociale netværkssider - Twitter eller Facebook. Facebook Graph API og Twitter API Indkøb af div. Tools og Asset: assetstore.unity	96.000	15/02-2022 01/03-2022 15 Dage
---	---	--	--	--------	---

8	(QA) og betatestingen: - Fokusgruppeinterviews med testgruppen. - Fantasy manager spillet. - Open world - Interaktiv By - Div. Advertising - Hastighedstest Projektstyring: Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere	Dondo games medarbejder (24.000) + Nye leverandør (0.000)	Interviews med fodboldskole (www.profodboldskole.dk) *Børn og unge alderen 8-15 tester spillet og kommer med feedback. Influencerne (22-28 år) tester spillet og kommer med feedback. Live point system testes. - Head 2 Head - Spillerindkøb - Udskiftninger. - Transfers - Spiller statistik Testet på: - IOS - Android	24.000 kr	01/03-2022 04/03-2022 3 Dage
	Programmering af spillet fase 6 af 6 (QA) App stabilisering og behandling af feedbacks Projektstyring: Div. Udviklingsmøder - Skype udviklingshuset - Interne medarbejdere	Dondo games medarbejder (6.000) + Nye leverandør (18.000)	QA udbedring. Færdig level design med algoritme til opbygningen af bygningerne og stadion, ud fra drejebog. H2H. Live funktioner plus Div. strategi Feature	24.000	04/03-2022 06/03-2022 2 Dage
	Afslutning.		MVPen færdigudviklet til følgende platforme - IOS - Android		06/03-2022

Markedet

Identificér jeres potentielle kunder og uddyb hvordan I forventer at nå ud til dem. Hvilken dokumentation har I for at de vil være interesserede i jeres løsning?

Beskriv markedsstørrelsen, samt jeres forventede markedsandel. Hvorfor er denne andel realistisk? Og hvordan forventer I at opnå den?

Hvordan ser konkurrencesituationen ud og hvad vil den betyde for jeres muligheder for at høste gevinsterne på markedet.

Spillet bygger på de velkendte manager sæsonspil som oprindeligt stammer fra NFL i USA, og her efter har udbredt sig til de andre sportsgrene. Hvor vores MVP, udelukkende vil omhandle fodbold statistik.

Daily fantasy sport-industrien har fået ros for at bidrage til øgede seertal, grundet den intensiverede spænding i hver spiltrunde. DFS-industrien har vokset sig så stor, at den pt. udgør en industri på 9,2 milliarder dollars årligt. Markedsvæksten forventes at stige med 8-10% i 2021

Gennemsnittet af den typiske Daily fantasy spiller er 38 år idag. De yngre sports fans har ikke taget Daily fantasy sporten til sig endnu og slet ikke i europa.

Antal brugere i USA i millioner: NFL: 141 M - E sport: 84 M - MLB: 84 M - NBA: 63 M - NHL: 32 M
Antal brugere i Europa i millioner: lynholdet & Holdet 900.000 manager på kryds af sportsgrene.
Fantasy premier league: 7 millioner fodbold manager.

Vi henvender os til sports og gaming interesserede i alderen 15-33 år.

Da det er en hel ny måde at tænke DFS-spil på, med action i hver spiltrunde og med vores gamificering af dataen og den levende gamer grafik. Med vores level system og den interaktive verden og avatar i spillet, som ikke er set i DFS-industrien. Vil vi differentiere os markant fra alle konkurrenterne på marked, og vi vil skabe et helt nyt marked og en ny niche. Vi er overbevist om at, vi have en stor chance i at tiltrække vores målgruppe med denne tilgang til statistikkerne.

I fremtiden vil markedsføring i spil overstige markedsføring outdoor, tv og på nettet. Vi åbner derved en mulighed for eksklusive brand aftaler på sigt. Så brands kan få endnu mere synlighed i vores interaktive by og verden.

Vi har på forhånd præsenteret konceptet, til en fodboldskole og nogle fodboldinteresserede influencers. Der har været en bred forståelse og interesse for konceptet.

Influencers og ambassadører.

Vi har som platform mulighed for at give influencers forskellige fordele i spillet så de ikke behøver at betale for at spille. Men derimod kan få en masse fordele. Dette gør at vi billigt kan fange en gruppe influencers uden det koster platformen en krone. De er ofte selv er sportsudøvere dog på et lavere niveau end de professionelle sportsudøvere, men med en passion til deres yndlingssport og et tæt knyttede bånd til deres følgere med typisk samme interesse. - Til gengæld laver de game reviews på de sociale medier som Youtube, Instagram, Twitch og Facebook.

Din forretningsmæssige gevinst

Beskriv det forretningsmæssige potentiale.

Forklar forretningsmodellen, prissætningen og hvilken omsætning I forventer at opnå.

Spillet er et freemium og free to play spil, så alle kan være med. Denne type spil er klart at foretrække da den giver bedst mulighed for at samle en så stor og passioneret brugerskare som muligt. Brugerne får 1 liga gratis, med 3 guldbilletter til 3 spilrunder. Der er minimum 4 spilrunder på en måned. Hvis brugerne vil spille alle spilrunder skal de finde guld billetter i byen, hvor de vil blive mødt af in-play ADS. De har mulighed for at tilkøbe pakker med flere ligaer, guldbilletter og tunerings som champions league, europa league og lukkede tunerings som de kan spille mod deres venner.

Der vil være flere muligheder for at monitorerer i spillet i form af skins til deres avatar. Dog ikke i MVPén.

Abonnementspakker - Per sæson (ÅR)

Pakke 1. 1 liga plus 3 guldbilletter. - Gratis

Pakke 2. 2 ligaer, Plus CL og EL. 8 guldbilletter - 99 kr

Pakke 3. 3 ligaer, Plus CL og EL - 12 guldbilletter 110 kr

Pakke 4. 4 ligaer, Plus CL og EL - 16 guldbilletter 130 kr

Champions league, Europa league, pokal tunerings, Landskampe & venskabskampene. 16 kr

Reklamer og ADS vil også blive vist som en del af halvlegen i live kampe.

Vi har beregnet en forventet års omsætning på 1 mio. DKK ved 10.000 betalende brugere, 3,2 mio. DKK ved 30.000 betalende brugere og 21 mio. DKK ved 200.000. Betalende brugere. Mindste pakke!

In-play ADS i byen og video ADS i halvlegene, er ikke indregnet.

Spillet skal udvides til de andre store sportsgrene NBA,NFL,NHL,E-SPORT,UFC i fremtiden. Da live data'en også er til tilgængelig her.

Teamet

Beskriv de team medlemmer der er essentielle i jeres Innobooster-projekt. Det er vigtigt at beskrive deres uddannelsesbaggrund, samt specifik erhvervs erfaring og kompetencer, og hvordan disse er relevante for Innobooster-projektet og den efterfølgende implementering af resultatet.

Daniell Nørgaard Redondo har 17 års erfaring i den digitale branche. Han har de sidste 6 år beskæftiget sig med mobil spil. Han har været projektleder og produktionsansvarlig på flere bureauer og startups.

Søren Kokbøl Jensen: har været i spil branchen i 20 år og har bla. været med til at lave en lang række kendte spil. Et fodboldspil med Ronaldo som frontfigur og de kendte Hugo Spil. Søren skal stå for monetariseringen, analyser og fungere som mentor.

Mads bols linnebjerg, Head of Creative Strategy, I RYOT Studio/Verizon Media. Verizon er Official Sponsor i NFL og NBA i Usa. Mads står til rådighed med hans store netværk, af bl.a udenlandske influencers, større brands.

Thomas Springborg: Erfaren fullstack udvikler, 16 års og har udviklet flere store komplekse løsninger i bla. Unity3D. Som spillet skal udvikles i.

Morten Münster. Nr. 1 YouTuber i DK. 408.000 Følgere. Han står til rådighed med hans netværk af danske top influencers og sin egen gaming kanal.

Stepico STUDIO. Udviklingshus med højt niveau og kan stille et team på 3 mand til rådighed.

Illustration/link til video

Her kan du indsætte et billede (max. 1 side) eller et link til en kort video (max. 2 min.), der illustrerer dit projekt:

<https://hello-dondo.com/oooiiii/>

Resultater af evt. tidligere investeringer fra Innovationsfonden

Hvis din virksomhed, eller du som kontaktperson, tidligere har modtaget en investering fra Innovationsfonden, skal du beskrive, hvilke specifikke resultater der er opnået, ikke mindst forretningsmæssigt. Beskriv derudover hvordan det nye Innobooster-projekt hænger sammen med den tidligere investering.