

# Decision matrix:

Kriterie	Lav-dit-eget-spil (NFC baseret):	QR konkurrence hjemmeside:
<b>Udførlighed: Kan prototypen udvikles inden for bachelorprojektets rammer og premisser?</b>	2 – Kræver fysisk NFC-integration, programmering og playtesting af videospil, samt hardwareopsætning i udstillingen.	4 – Webbaseret og dermed ikke fysisk. Kræver stadig bruger-tests, men er ikke afhængig af fysiske hardware-rammer udover en server til at webhoste siden.
<b>Bruger-engagement: Hvorvidt skaber idéen en engagerende oplevelse for gæster i Arcadeum?</b>	3 – Interaktion gennem kreativt design af spil, men kræver at de lærer forståelsen af skabelsesprocessen af systemet.	4 – Konkurrence skaber intuitivt engagement mellem deltagende, da de allerede kender hinanden og tidligere erfaringer med konkurrence.
<b>Kreativitet &amp; Medskabelse: Hvorvidt opfordrer idéen til kreativt engagement iblandt gæster?</b>	5 – Brugerne kan selv lave et spil, hvilket giver ejerskab og variation i en bruger-defineret spil-oplevelse.	2 – Brugerne kan kun deltage i et foruddefineret konkurrence-format.
<b>Vedligehold &amp; holdbarhed: Hvor nem er prototypen at vedligeholde i operativ tilstand?</b>	2 – Kræver fysisk opsætning og kan være sårbar for fysisk slitage.	5 – Webbaseret og kræver dermed kun vedligehold af serveren og hjemmesiden.
<b>Tilbørlighed i museumskontekst: Hvor godt stemmer idéen overens med Enigmas' formidlingsvision i Arcadeum?</b>	4 – Opfordrer til kreativitet på basis af eksisterende spil-symboletter (repræsenteret i klassiske spil i Arcadeum udstillingen eller fra gæsters hukommelse). Spillet kan dog lede opmærksomheden væk fra de andre spil.	3 – Understøtter eksisterende udstilling og fremmer social interaction med spillene og hjemmesiden som mellem-led. Kan dog virke distraherende, da den afhænger af brugerens' smartphone, som ikke nødvendigvis er sat på "forstyr ikke", og kan dermed modtage notifikationer eller lignende.
<b>Forankring i spilhistorie: Hvorvidt formidler eller relaterer idéen sig til spilhistorie – emnet i Arcadeum?</b>	4 – Brug af genkendelige, klassiske spil-ikoner associeres med spilhistorie, især i hvordan de bruges til at udforme en brugerdefineret spil-oplevelse.	3 – Fokus på high-scores og konkurrence, hvilket er relevant for spilkultur, men ikke spilhistorie.
<b>Juridisk tilbørlighed: Er der risiko for ophavsretlige problemer eller andre juridiske udfordringer?</b>	1 – Brug af klassiske spil-symboletter (Intellectual Properties (IPs)) som Enigma ikke nødvendigvis har rettighed til.	4 – Hjemmesiden registrerer kun gæsters' high-scores, og afhænger ikke af IPs til at kommunikere affordances. Også hensyn til GDPR.
<b>Dataindsamlings-potentiale: Kan løsningen give indsigt i besøgendes adfærd og</b>	2 – Dataindsamling begrænset til interaktioner inden for det konstruerede spil-system.	5 – Kan tracke besøgendes brugsmønstre og konkurrenceadfærd i Arcadeum. Denne data kan bruges til at

<b>interaction med udstillingen til at informere Enigma om deres gæster?</b>		uddrage indsigter om gæster i Arcadeum: f.eks.: hvilke spil spilles i længest tid, hvor mange spil spiller gæster, og hvilke spil er mest populære.
<b>Omkostninger &amp; Resource-effektivitet: Hvor dyrt og ressourcekrævende er udvikling og implementeringen af prototypen?</b>	<b>1</b> – Kræver specialudviklet hardware, NFC-komponenter og fysisk installation. Slitage kan også nødvendiggøre udgifter mht. Reperation eller erstatning.	<b>4</b> – Kun behov for en webserver; udgifter i form af abonnement til f.eks.: One.com.
<b>Fleksibilitet og skalérbarhed: Hvor nemt kan systemet ændres, flyttes eller udvides mht. Evt. overrækning af prototypen til Enigma?</b>	<b>2</b> – Svær at ændre og flytte pga. Afhængighed af NFC-hardware og brugerflade.	<b>5</b> – Kan opdateres og udvides eksternt uden fysiske ændringer, og kan forholdsvis nemt overrækkes til Enigma uden hensyn for hardware.
<b>Originalitet i Arcadeum: Hvorvidt skiller prototypen sig ud fra andre elementer af Arcadeum udstillingen?</b>	<b>5</b> – Ingen andre udstillinger i Arcadeum tilbyder gæster at designe et spil.	<b>3</b> – High-score konkurrence finds i spil-arkader, men ikke i Enigma.
<b>Samlet score:</b>	<b>31</b>	<b>42</b>