

# Spil, leg og samarbejde

---

Med udgangspunkt i følgende case, skal du udvikle en del af en løsning.

Dansk idrætsforbund er stærkt bekymret over en ny undersøgelse, der viser, at 3 ud af 4 børn og unge bevæger sig for lidt i hverdagen\*. De mistænker at for meget stillesiddende skærmtid spiller en rolle og vil derfor gerne motivere unge mennesker til at bevæge sig mere og til at være mere sociale, når de spiller computerspil.

Derfor har de besluttet sig for at udvikle et spil, der

- kun kan spilles af to eller flere personer, der fysisk er i nærheden af hinanden.
- involverer et samarbejdende element, gerne inspireret af sport.
- der styres med Makey Makey og ikke direkte fra computeren.

I den forbindelse skal I

- Opbygge projektet ud fra en iterative arbejdsproces, som involverer:
  - udarbejdelse af en skitse af selve spillet.
  - udarbejdelse af et flowchart over spillet.
  - et simpelt spil i j5.js, hvor både funktioner, betingelser, løkker og variabler bliver benyttet.
  - en brugertest af spillet
- Beskrive en persona, som I mener at spillet skal henvendes til
- Beskrive de bagvedliggende teorier, hvor I redegør for at I
  - følger reglerne for gameplay
  - følger Normans designprincipper
  - følger Steve Krugs princip om brugervenlighed
  - bruger 4p-modellen til at vurdere spillets innovation

I logbogen skal I dokumentere arbejdsprocessen og produktet undervejs.

\*<http://fiibl.dk/born-og-unge-bevaeger-sig-for-lidt-trods-gode-rammer/>