**Fra UX – mobil:**

**Mode 1: Sense Intent (Forstå intentionen)**

Vi fandt det interessant at udvikle en spil-app og brainstormede forskellige koncepter. Vi ønskede en app, der kunne bruges i sociale sammenhænge uden behov for fysisk udstyr – kun én enhed. Inspireret af et sjovt quiz-brætspil overvejede vi at omdanne det til en digital version.

Vi reflekterede over følgende spørgsmål:

* Er det muligt at skabe en spil-app, der giver samme fællesskabsfølelse som et fysisk brætspil?
* Hvordan sikrer vi, at spillet understøtter sociale interaktioner?

**Mode 2 & 3: Know Context & Users (Forstå kontekst og brugere)**

Vi definerede vores målgruppe som unge (15+) og tænkte på spillet som noget, der kunne bruges spontant til fester. For at undersøge brugernes behov og præferencer gennemførte vi et semi-struktureret gruppeinterview.

**Tilgang til interviewet:**

* **Gruppeinterview** for at fremme en naturlig samtale, hvor deltagerne inspirerede hinanden.
* **Semi-struktureret metode** for at sikre, at vi fik svar på vigtige emner uden at styre deltagerne for meget.
* **Optagelse af interviewet** for at kunne analysere data grundigt.

**Mode 4: Frame Insights (Indram indsigt)**

Efter analysen af vores interviewdata identificerede vi to hovedmønstre:

1. **Virtuelle spil** forbindes med konkurrence, social interaktion og en narrativ oplevelse – dog ofte individuelt, mens man kommunikerer online.
2. **Fysiske spil** forbindes med hygge og socialt samvær.

Brugerne fremhævede vigtigheden af én fælles enhed frem for individuelle telefoner for at skabe en autentisk fællesskabsoplevelse.

**Andre vigtige indsigter:**

* Fairness i spillet er afgørende – hvis reglerne er uklare eller urimelige, mister spillerne interessen.
* **Haptisk feedback** delte deltagerne: Kvinder fandt det essentielt for en god oplevelse, mens mænd hellere ville slå det fra.

**Note til videre udvikling:** VÆR OBS PÅ FÆLLESSKABET OMKRING IDEEN! (vigtig design indsigt)

**Mode 5: Explore Concepts (Udforsk koncepter)**

Baseret på indsigterne brainstormede vi en spilstruktur, der understøtter fællesskab og konkurrence.

**Grundlæggende gameplay:**

* Hver spiller tilføjes med et brugernavn.
* En kategori vælges (fx biler eller geografi).
* Et spørgsmål vises på skærmen (fx "Byer, der starter med 'S'").
* En usynlig timer starter.
* Spillere skiftes til at svare og trykker på en rød knap, når de har svaret.
* Når tiden udløber, taber den spiller, der er på tur.
* Efter hver runde kan man vælge at fortsætte eller afslutte og se en samlet score.

Dette setup sikrer en social oplevelse omkring én enhed med fairness, konkurrenceelementer og haptisk feedback.

**Mode 6: Frame Solutions (Indram løsninger)**

Vi udviklede en papirprototype for at teste spillets flow. Under testen opdagede vi et problem: Hvis en spiller svarer forkert, kunne det skabe unødvendige pauser i spillet.

**Løsning:**

* Indføre en "FORKERT!"-knap, hvor den næste spiller kan markere et forkert svar og sende turen tilbage til den foregående spiller.
* Dette øger interaktiviteten og konkurrenceelementet – spillere kan strategisk trække tiden ud og skabe spænding.

Efter justeringerne begyndte vi at designe de visuelle elementer og programmere en evolutionær prototype.

**Et billede, der indeholder tekst, håndskrift, gardin

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

**Et billede, der indeholder tekst, whiteboard, håndskrift, indendørs

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

**Mode 7: Realize Offerings (Gøre løsningen til virkelighed)**

Vi planlægger at udføre en usability-test med de samme deltagere fra interviewet for at evaluere vores prototype. Dette vil give os værdifuld feedback, inden vi implementerer den endelige logik.

**Mål:**

* Fortsat brugerinddragelse i udviklingsprocessen.
* Iterativ forbedring af spillet baseret på testresultater.