

Noter / To do list

To do list

23 marts - Lancering af Alpha 1.0

- Lancering til Beatfabrikkens børne event.
- Opret domæne

29 - 30 juni - Breakverse Weekend Camp / Breakverse Kidz Battle

- Exp fordeling
- Dokumenteret Squarevatar funktioner
- Prototype alle funktioner for instruktøren/admin
- Liste over alle badges og deres rewards
- Breakverse weekend Camp 29-30 juni
- Breakverse Kidz battle 28 april

Diverse noter

Studer på youtube:

Rest api

React app for beginners 1 hour

Animation 3D character creation:

Flutter - Svgator

Github

Git pull --rebase

Gentagelse af password virker ikke endnu?

Caps eller ingen Caps på email login burde være lige meget, lige nu virke rkun det der er skrevet i DB, som er med lille.

Udvikling

Frontend vi mangler:

- Landingpage
- Login page
- Registering page
- Profil selection
- Specifik profil data fetch
- Privat redirection
- Registreing er responsiv?
- Gengældelse af password virker ikke endnu?
- Rediger avatar funktion(sidste prioritet)
- generelt settings, skifte navn,
- Profil oprettelsen
- LAV BATTLE OVERSIGT FØRST

Breakverse

1. Specific Kidz Breakverse starter som non-profit organisation, drevet af Specific Kidz.

Vi tilbyder følgende

1. Specific Kidz Breakverse app (**først udvikler vi appen og branding**)
2. Dansk Breakin' tutorial/teori content bibliotek (**Efter appen, creator vi content**)

3. Specific Kidz Breakin' Battles (**Efter app og content, laver vi strategi for samarbejde**)
 4. Dansk Breakin' muligheder og nyheder
 5. Et breakin'-fællesskab der omfavner alle elever af Specific Kidz og verificeret breakin instruktører på tværs af danseskoler.
-
2. Hvorfor og hvordan kan Specific Kidz udføre dette?

Professionelt Netværk og Ekspertise inden for Breakdance:

Specific Kidz, etableret i 2012, er et anerkendt dansk breakin'-crew, der har opbygget et stærkt nationalt og internationalt netværk inden for breakin'-kulturen. Med nu 13 medlemmer, hver med unikke færdigheder og netværk, udgør vi en formidabel kraft på markedet og arbejder i overensstemmelse med visionen og missionen for Specific Kidz Breakverse (SKBV).

I øjeblikket består Specific Kidz-holdet i Danmark af fremtrædende medlemmer som D. Loi, Benjitsu, Kien, Thana, Pele, Marcus, Niels, Ron, Cpt. Jomar, Armony, William, Luca og med yderligere repræsentation i Malaysia ved KT. Vores mentor, J-sticks, en nøglefigur i vores rejse, har betydeligt påvirket vores forretningsforståelse. J-sticks, en tidligere arrangør af DM i Break og Scandinavian Break Championship, beklæder i øjeblikket positioner som stifter og ejer af UNGEVENT, UNGSYS og Dansefabrikken.

Medlemmer som Thana, Armony og Kien er også danseinstruktører hos Dansefabrikken og spiller afgørende roller i afviklingen af dansebegivenheder. En anden indflydelsesrig mentor, DoRock, har spillet en afgørende rolle i at fremme en følelse af familie, indgyde stærke moralske værdier og forme de interpersonelle dynamikker inden for Specific Kidz.

Med inspiration fra danske legender, strækker vores mentorforhold sig til Emilio, medlem af Familia Loca, en dansegruppe, der har sat sit præg på breakin'-kulturen i Danmark. Emilio, der nu leder den næste generation af breakere under navnet Familia Loca, bidrager til fællesskabet som tredobbelts dansk breakdance-mester, arrangør af Nordic Break League og stifter af Nordic Break Academy.

Yderligere er Peter Stokkebroe, far til William fra Specific Kidz, grundlægger og ejer af Beatfabrikken, en danse-skole i Aarhus. Niels, Marcus og Kien fungerer som danseinstruktører hos Beatfabrikken og bidrager aktivt til succesen af Breakfabrikkens breakin'-begivenheder.

Holdet samarbejder bredt, hvor medlemmer som Pele udfører freelance-opgaver for Freestyle Fanatix, et firma kendt for breakin'-shows i hele Skandinavien. Ron, bosat i København, træner med lokale breakere og opretholder stærke forbindelser til Tunde, stifteren og arrangøren af Breakdance in Bryggerkælderen, og hans forening BreakForward.

Yderligere viser vores engagement i samfundet, at Kien succesfuldt har organiseret en voksen breakin'-begivenhed i Næstved, mens flere medlemmer aktivt har støttet UNGEVENT i afviklingen af ungdomsarrangementer for skoler på tværs af landet.

D Loi, sammen med Jon, en tidligere arrangør af King Of Jutland, har været afgørende for at afholde breakin'-workshops for forskellige folkeskoler og danse-skoler i Jylland. D Loi har gennemført en breakin'-uddannelse fra en internationalt anerkendt danseskole, Åsa Folkhögskola i Sverige, tilbage i 2018, med svenske Freeze som mentor. Freeze fungerer i dag som mentor for det kinesiske OL-breakin'-team. D Loi fungerer også som fast danseinstruktør hos Helles Danseinstitut i Herning.

Generelt har medlemmerne af Specific Kidz været afgørende for at afholde breakin'-workshops i hele landet, fra Nordjylland, Midtjylland og Sønderjylland til Fyn og Sjælland. Den aktive deltagelse fra alle holdets medlemmer, kombineret med vores positive ry og evne til at sprede god energi og inspiration, har skaffet os anerkendelse og værdsættelse fra hele breakdance-fællesskabet i Danmark.

Vision, mission og målgrupper

3. Specific Kidz Breakverse **vision** er at **udvikle** og **fremme** danse sporten Breakin' i Danmark for Breakin udøvere, Breakin entusiaster og danseskoler med Breakin

program.

1. Udvikle:

- At "udvikle" refererer ofte til at skabe vækst, forbedring eller forandringer inden for en bestemt aktivitet, praksis eller område. I konteksten af breakin'-dansesporten ville det indebære at arbejde på at styrke og forbedre forskellige aspekter af sporten, herunder tekniske færdigheder, undervisningsmetoder, konkurrencestandarder og infrastruktur.

2. Fremme:

- At "fremme" betyder at støtte, øge synlighed eller skabe bevidsthed om en bestemt aktivitet eller sag. I forhold til breakin'-dansesporten ville det indebære at skabe initiativer og kampagner, der øger opmærksomheden omkring sporten, tiltrækker nye deltagere og styrker dens position i samfundet. Dette kan også omfatte at skabe en positiv opfattelse af breakin' som en legitim og værdifuld kunstform og sport.

4. Specific Kidz Breakverse **mission** er at skabe et samlet og dynamisk breakin'-univers, der forener breakin'-elever på tværs af danseskoler og bygrænser. Gennem Breakin' Battles, Breakverse web app, dansk Breakin' tutorial bibliotek og danske Breakin' nyheder skaber vi et fællesskab, hvor udvikling af elevernes breakin'-færdigheder sker på en sjov, spændende og innovativ måde. Derudover vil vi for udøvere og entusiaster tilbyde overblik over Breakin event nationalt og internationalt.

5. Målgrupper

1. Breakin-studerende hos danseskolerne:

Primær fokus vil være på disse elever, og målet er at skabe content og en positiv og engagerende breakdance-oplevelse for dem. Dette inkluderer tilpasning af undervisning og aktiviteter, der appellerer til børn.

2. Forældre til breakin-studerende:

Sekundær fokus er at lave info-content tilpasset til forældre til

breakin'-studerende. De er nøgleaktører, da de er ansvarlige for at facilitere deltagelse og engagement i breakdance-aktiviteterne for deres børn. Målet er at kommunikere klart og tydeligt med forældrene om konkurrence aktiviteter og fordele ved at benytte SKBV app og dens content sammen med deres børn.

3. Danseskoler:

Danseskoler udgør en afgørende målgruppe, da de spiller en central rolle i succesen af Specific Kidz Breakin Battles (SKBB). Målet er at etablere et gensidigt givende partnerskab, hvor danseskolerne bidrager med ressourcer og tilladelser, og Specific Kidz til gengæld leverer værdifulde fordele.

4. Breaking instruktørerne:

Vi vil levere en service der gør det nemmere at have overblik over elevernes udvikling og færdigheder. Vi danner et teoretisk Breakin pensum der støtter og inspirere breakin instruktørerne i deres undervisning.

5. Under & over 16 breakere:

Breakers får mulighed for at bruge appen til at se alle nationale og internationale battles og jams. Man vil kunne se statistikker, brackets, videoer m.m, både fra dem i fortiden og dem der kommer i fremtiden. Der vil også være mulighed for at tilmelde sig til de battles/jams og kunne købe billetter til publikum.

6. Nedenfor er nogle **nøglepunkter i forhold til danseskolerne:**

Fysisk Markedsføring:

Danseskoler vil nyde godt af fysisk markedsføring på selve eventet, hvor de kan sælge deres merchandise og eksponere deres brand. Dette inkluderer også synliggørelse gennem bannere og omtale fra eventets vært, hvilket skaber en direkte forbindelse mellem danseskolen og publikum.

Online Markedsføring:

Ved at deltage i Specific Kidz Breakin Battles får danseskolerne online eksponering, hvilket øger opmærksomheden omkring deres breakdance-program. Det kan føre til en bredere rekruttering af potentielle elever og øge skolens omtale og rækkevidde.

Dansk Tutorial Content Bibliotek:

Danseskoler vil have adgang til et værdifuldt dansk tutorial content bibliotek, som er sammensat af indhold fra forskellige Specific Kidz instruktører. Dette kan være en ressource for danselærere og elever og bidrage til at styrke breakin'-undervisningen på danseskolerne.

Markedsføring og Branding for Danseskolen:

Eventets markedsføring og branding fokuserer på at fremhæve danseskolerne som støttespillere af talentsudvikling og breakdance-fællesskabet. Dette vil styrke skolens position som et knudepunkt for breakin'-aktiviteter og fritage dem for markedsføring af SKBB.

Team af eksperter:

Danseskoler får glæde af professionel ekspertise, når det kommer til afvikling af break battles. Med Specific Kidz dommere, vært, DJ og et erfarent team sikres et højt kvalitetsniveau, hvilket forstærker eventets værdi for danseskolerne og deres elever.

Markedsanalyse

Danske danseskoler med breakprogram

- Helle's Danseinstitut, **Herning**, DLoi, <https://hellesdanseinstitut.dk/>
- Beatfabrikken, **Århus**, SPKZ <https://www.stokkebroedans.dk/>
- Dansestudiet, **Århus**, Jon, <https://dansestudiet.dk/>

- Dansefabrikken, **Horsens**, SPKZ, <https://hellesdanseinstitut.dk/>
- Dansekapellet, **København**, Santana, <https://dansekapellet.kk.dk/>
- Nordic Break Academy, Emilio, **København**, #
- Beatjump, **Holte**, Emilio & David, <https://beatjump.dk/>
- Dance & Stage Academy, **Støvring**, ?, <http://www.dance-stage.dk/Home/Dance>
- Danseplaneten?, **Hellerup**, ?, <https://www.danseplaneten.dk/hold/>
- Elstudio, **København**, Kieran, <https://elstudio.dk/breakdance>
- Global Kidz, **København**, Bantu, <https://www.globalkidz.dk/holdoversigt/>
- Love2dance, **Kongens Lyngby**, Marc Andersen, <https://www.love2dance.dk/team/782>
- Stepz, **København Ø**, Patrick, <https://stepz.dk/>
- Allingham, **Odense**, ?, <https://danceteam.dk/default.aspx>
- Kerim, **København**?
- Sigfred, **Odense**?

Kontakt og SoMe profiler

Email:

- specificbreakverse@gmail.com
- Kode: Spørg Loi

Youtube:

- Specific Kidz Breakverse

Instagram:

- Specific Kidz Breakverse

Branding

Style-tile

Primary: #2c3e50



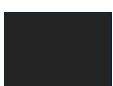
Secondary:#d65500



White: #f8f8f8



Black: #242424



Images

10/02/2024







BREAK BIRD



09/02/2024 - SKBV Poster Vertical

Instagram:

- Specific Kidz [Breakverse](#)

Branding

Logo

09/02/2024 - Specific Kidz præsenterer |
BREAKVERSE Breakbird Banner Square



09/02/2024 - Specific Kidz præsenterer BREAKVERSE Breakbird Banner Square



Specific Kidz



Præsentere

Break Bird Emblem



09.02.2024

Breakverse Battles platform

Formål:

De kommer for læringsplatformen, og bliver for breaking battle overblikket. Her får de mulighed for at vide hvor og hvornår der er battles i Danmark. Hvor meget exp i appen man modtager.

<https://ducloj.dk/Breakverse-battles>

Dansk battle overblik

Breaking battle details

Battle grader

1. National Kidz grad
2. National Adult grad
3. International Kidz grad
4. International Adult grad

Aktive danske breakers

Specific Kidz

- DLoi
- Benjitsu
- Kien
- Pel
- Thana
- Marcus
- Niels
- Armony
- Cpt. Jomar
- Ronway
- III Will
- Luca

Lack of Crowns

- Rico
- Tunde

BreakForward

- Egil
- James
- Arijan
- Anso
- Julian

Floor Gangz

- J-sticks
- Do-rock
- Groovy
- Slowz

Kidz Kinetics

- Seir
- David
- Storm
- Viggo

Familia Loca

- Emilio
- Andy
- Danielito
- Alireza
- Bravo

Born Floor controllers

- Deen
- Ibfresh
- Joy

Løsgænger

- Castro
- Vinh
- Simon Schak
- Kerim
-

Breakverse Læringsplatform

Udviklingsstrategi/plan for Breakverse:

Forsknings- og Planlægningsfasen:

- ~~Definér formålet og målene med appen.~~
- ~~Skab en detaljeret projektplan med tidsrammer, budgetter og ressourcer.~~

Konceptudvikling:

- Generér og udforsk ideer til appens funktioner og design.
- Skab wireframes og prototyper for at visualisere konceptet.
- Inddrag interesser for feedback og justeringer.

Designfase:

- Udvikl det visuelle design baseret på prototyper.
- Definér brugergrænseflade og brugeroplevelse (UI/UX).
- Opret designelementer, ikoner og branding.

Udviklingsfasen:

- Implementér appens funktionaliteter og backend-systemer.
- Foretag regelmæssige tests og debugging.
- Integrér eventuelle nødvendige tredjeparts-API'er eller teknologier.

Testfase:

- Udfør omfattende tests for at identificere og rette fejl.
- Gennemfør brugertests for at vurdere appens brugervenlighed.
- Sikr dig, at appen fungerer korrekt på forskellige enheder og operativsystemer.

Lancering:

- Udgiv appen på de relevante app-butikker (f.eks., App Store, Google Play).
- Implementér en markedsføringsstrategi for at øge bevidstheden om appen.
- Overvåg brugerfeedback og ydeevne efter lanceringen.

Eftersalgssupport og Vedligeholdelse:

- Implementér opdateringer og nye funktioner baseret på brugerfeedback.
- Løs eventuelle fejl eller problemer, der opstår efter lanceringen.
- Tilbyd løbende support og vedligehold appens ydeevne.

Formål og mål

Breaking læringsplatform / Sjov Breaking Epic Game:

Læringsplatformen byder på et underholdende breakdance-spil, hvor Breakverse ansatte har kontrol over fordelingen af achievements og erfaring (exp). Dette spilelement skaber en engagerende og sjov måde at motivere studerende til at udvikle deres breakin'-færdigheder.

Fordeling af achievements og erfaring (exp)

- En danseinstruktør har muligheden for at bruge appens foundation curriculum for at spore deres elevers udvikling. De skal notere hvilke skills de gerne vil have at den ansatte skal have fokus på, og når de ønsker at eleven skal modtage achievements og exp for deres skills, har de to muligheder:
 - De kan enten vente på at en Breakverse ansat kommer fordi danseskolen og uddelegerer achievements igennem en eksamination
 - De kan filme en video af deres elev og sende den ind igennem appen, hvor en Breakverse ansat har mulighed for at godkende eller afvise den om søndagen.
- En breakverse ansat vil hver søndag gå igennem indsendte videoer

- En breakverse ansat vil en gang om måneden besøge danseskolen og udføre en eksamination af eleverne.
- Derudover kan en forælder eller elev selv indsende videoer igennem appen for at få achievements.

Eksamensprocedure: (ikke brug ordet eksamen, det giver mega angst for børnene bro)

Gamification:

- Gamification-elementer som exp-points, niveauer og belønninger for at motivere eleverne. Dette kunne overføres til din breakdance-app for at gøre undervisningen mere engagerende.

Interaktive Øvelser:

- Interaktive breakdance-øvelser og udfordringer for at styrke læringen.

Progress Tracking:

- Instruktører kan spore elevers udvikling og modtage feedback fra instruktører.

Adaptive Learning:

- Breakdance-undervisningen er tilpasset den enkelte dansers niveau/level.

Revenue Muligheder:

Appen åbner op for forskellige indtjeningsmuligheder, hvorfra en potentiel indtægtskilde kunne være reklameplads for danseskoler. Dette tilbyder danseskoler en platform til at markedsføre deres breakdance-programmer og events, og samtidig generere indtægter for appen.

- Gebyr indtægt pr profil
- NFT handel indtægt
- Micro transaktion fra in-game shop (Breakverse øko system)

Platform Til iPad eller mobil:

Specific Kidz Breakverse appen er designet til både iPad og mobil, hvilket giver en bred dækning og tilgængelighed for brugere med forskellige enheder. Og vi antager indtil videre at forældre og børn benytter sig af disse devices, så vi fokusere og afgrænsrer strategien.

Overblik over forrige og kommende battles/jams

Breakers får mulighed for at bruge appen til at se et overblik over alle nationale og internationale battles og jams. Man vil kunne se statistikker, brackets, videoer m.m, både fra dem i fortiden og dem der kommer i fremtiden. Ved ongoing battles/jams vil man kunne se livestream (hvis eventet har en kørende). Der vil også være mulighed for at tilmelde sig til de battles/jams og kunne købe billetter til publikum.

Projektplan med tidsrammer, budgetter og ressourcer.

- *Planen er, at appen udvikles som hobby.*

Budget & tid

Tid

Tiden sat af til udvikling, er tid fra fritid, efter uddannelse og arbejde.

Budget

Der er intet budget, så alt udvikles frivilligt.

Ressourcer

Kompetencer i organisationen

- DLoi's viden inden for Projektledelse, Breakin', Softwareudvikling og UX/UI-design.

- Specific Kidz' ekspert viden inden for Breakin', undervisning og gamification.
- Min brors kompetencer inden for app og web udvikling samt game knowledge.
- Ali Kabali, originale Breakin mixtapes
- Betaling/shop, Skrills kompetencer: Dude fra Point
- NFT ekspertise: Dominik Radko
- Hiphop expansion og netværk: Cypher movement

Generering og udforskning af ideer til appens funktioner.

Vi skal starte minimalt med at udvikle en app der kan vise en liste af profiler som indeholder lektioner, opdele lektioner efter level, godkende lektioner, og uddele exp samt level.

Erfaring og Achievement System:

Exp systemet:

Experience optjenings muligheder:

- Studerende kan optjene erfaring (exp) ved at deltage i undervisning hos deres instruktør.
 - At deltage til lektion: 30 exp
- For at udføre Monthly Combo Challenge, specifikke combos, der skifter månedligt,
- Opnåelse og beståelse af foundation og element achievements.
- Deltagelse til battles/Battles

National børne battles

- At komme til top 16: 100 exp
- At komme til top 8: 200 exp
- At komme til top 4: 300 exp

- At komme til finalen: 400 exp
- At vinde 1. plads: 500 exp
- At vinde 2. plads: 300 exp
- At vinde 3. plads: 100 exp

National voksen battle

- At komme til top 16: 300 exp
- At komme til top 8: 600 exp
- At komme til top 4: 900 exp
- At komme til finalen: 1200 exp
- At vinde 1. plads: 1500 exp
- At vinde 2. plads: 900 exp
- At vinde 3. plads: 300 exp

international børne battle

- At komme til top 16: 300 exp
- At komme til top 8: 600 exp
- At komme til top 4: 900 exp
- At komme til finalen: 1200 exp
- At vinde 1. plads: 500 exp
- At vinde 2. plads: 300 exp
- At vinde 3. plads: 100 exp

international voksen battle

- At komme til top 16: 500 exp
- At komme til top 8: 1000 exp
- At komme til top 4: 1500 exp
- At komme til finalen: 2000 exp
- At vinde 1. plads: 1500 exp
- At vinde 2. plads: 900 exp
- At vinde 3. plads: 300 exp

- Bonus exp for at vinde en top 3

- Opnå diverse badges
- Call out runder
- Combo breaker - dungeons

Hvor meget exp der kræves for at avancere til næste level, kan justeres efter ønske og behov.

Her er et eksempel på, hvordan exp-kravene kunne øges for hvert level:

Level 1 til 2: **+100 exp = 100**

Level 2 til 3: **+200 exp = 300**

Level 3 til 4: **+300 exp = 600**

Level 4 til 5: **+400 exp = 1000**

Level 5 til 6: **+500 exp = 1500**

Level 6 til 7: **+600 exp = 2100**

Level 7 til 8: **+700 exp = 2800**

Level 8 til 9: **+800 exp = 3600**

Level 9 til 10: **+900 exp = 4500**

Level 10 til 11: **+1000 exp = 5500**

Level 11 til 12: **+1100 exp = 6600**

Level 12 til 13: **+1200 exp = 7800**

Level 13 til 14: **+1300 exp = 9100**

Level 14 til 15: **+1400 exp = 10500**

Level 15 til 16: **+1500 exp = 12000**

Level 16 til 17: **+1600 exp = 13600**

Level 17 til 18: **+1700 exp = 15300**

Level 18 til 19: **+1800 exp = 17100**

Level 19 til 20: **+1900 exp = 19000**

Og så videre, hvor hvert niveau kræver en stigende mængde exp for at opnå.

Prestige systemet

Når man når level 20, så vil ens rank resette tilbage til level 1, men man får et specielt emblem som viser, at man er i første prestige.

Combo breaker - Winner Dungeon

Man kan challenge 3 Specific Kidz instruktører i foundation combos, når instruktøren ønsker og lave en dungeon i Breakverse. Vi skal have en dungeon i årets sidste battle.

Det bliver til 3v3 instruktør VS top 3 i en crew battle exhibition, alle kører 3 runder, man må maks være 3 breakers + instruktørerne i dungeon.

Kongens efterfølger - Boss challenge

Opnå ekstra exp for at challenge en boss. Vinder man, så vinder man en boss badge og ekstra exp.

Call out regler:

Man kan challenge til call out battles max 3x om dagen, 1 call out er minimum 3 runder pr mand, instruktør skal være til stede, eller footage før det bliver godkendt, højere exp hvis det er en i højere level, mindre exp, hvis det er en under ens rank, fast exp hvis det er udenfor SKBB.

Badges

Level badge

For hvert 5. Level, får man en badge og belønninger.

Elite badge

Når du vinder din første A battle får du Elite badge og en tilhørende Breakverse ELITE hoodie første gang for at have opnået bagde.

Element badge

Gennemfør et element level, for eksempel alle toprock i beginner level, så opnår du “Toprock Beginner” bagde. Når du har alle bagdes kan du opnå **“Grandmaster” badge**.

Element badge levels:

- Beginner
- Novice
- Intermediate
- Advanced
- Skilled
- Master
- Grandmaster

AppFunktion Ide bibliotek

- Her er samlingen af alle ideer til appen, ikke anført en heading 3

Alle danske Battle Ranking Board data:

Appen inkluderer et rangeringsliste, der giver brugerne mulighed for at sammenligne deres præstationer med andre dansere i appen. Dette fremmer en sund konkurrence og opmuntrer til vedvarende engagement og forbedring.

Samling af Danske Online Breaking Tutorial videoer:

Breakverse appen fungerer som en central hub for danske online breaking tutorials. Dette bibliotek giver brugerne adgang til værdifulde ressourcer, som de kan bruge til at forbedre deres færdigheder og lære nye moves.

Breaking events, især Battle Nyheder:

Hold brugerne opdaterede med de seneste nyheder inden for breakin'-verdenen. Dette kan omfatte information om kommende events, interviews med breakdance-personligheder og generelle nyheder, der er relevante for fællesskabet.

Overblik Over alle danske Breakere i Specific Kidz Breakverse:

Alle breaker får en profil, selvom de ikke bruger den. Når det kommer til Appen tilbyder et overblik over alle breakere, der er en del af Specific Kidz Breakverse, hvilket skaber en følelse af fællesskab og samhørighed blandt appens brugere.

Børnenes Battles fra Sidste Begivenhed:

Børnene kan gense deres tidligere battles og se deres fremskridt, hvilket skaber en motivationsfaktor og stolthed over deres udvikling.

Real Life Rewards:

Brugerne har mulighed for at tjene real life rewards såsom sponsorater eller break gear gennem appens udfordringer og præstationsmål.

Challenges:

Appen introducerer en udfordringsfunktion, hvor brugerne kan udfordre Specific Kidz Boss til events og optjene erfaring.

Warmups, stretching og rehabilitering

- En sektion hvor man kan få alt viden inden for emnet specifikt rettet til breakere

Breakverse top 20 ranking:

Et ranking system som rangerer de 20 bedste breakere i verdenen i en top 20 liste, og opdateres hver uge.

- Ranken er baseret på tre ting: Breakernes placeringer i battles for de sidste 2 måneder, deres placering i de sidste 10 store battles som de har deltaget i og deres achievements i det sidste år (hvor der for hver måned sker et progressivt decay, dvs. En achievement fra fra 100 måneder siden giver meget mere henfald end en fra 2 måneder siden)

- Mindre battles vil også føje til ens ranking men i meget mindre omfang end store battles
- evt. To forskellige top 20'er, en til under 18 og en over 18

Breakverse forum:

Et forum hvor breakere kan oprette, skrive og deltage i samtaler (kræver aktiv moderation og stærk filtrering)

Fantasy:

Et spil hvor man ved SS-tier battles kan “satse på placeringer” -> alt fra hvem der kommer videre fra prelims, til qualifiers og helt til finalen.

- Top 1-3 i fantasy vinder præmier (achievements/exp)
- evt. Ekstra kategorier som man kan vælge (f.eks..???) der gør at man kan tjene flere points, sådan at hvis to personer laver samme liste er der stadig en chance for at få flere points end den anden person

Breaking mixtapes

- Promovering til DJs
- Original musik content
- Links via Youtube og Soundcloud
- Musik til undervisning
- Musik til hjemmetræning

Privat workshop service

Ligesom wolt:

- du vælger instruktør,
- du vælger en af de lokationer vi har en aftale om at kunne leje til en privatworkshop,
- her efter foreslår du tidspunkter du ønsker workshoppen.

- Afslutningsvis sender du anmodningen afsted.
- Du får så notifikation når anmodningen er set af instruktøren
- Du får så notifikation om anmodning er accepteret eller afvist, medfølgende evt note - efter instruktøren har tjekket op, om der er tid og mulighed for at udføre workshop på det ønskede lokation og tidspunkt.
- Ved afvisning kan danseinstruktøren foreslå en anden tid, hvorefter det så er eleven der skal godkende.

Workshoppen koster in-game currency.

- Hver Danseinstruktør har lagt sin egen løn før skat pris ind + kilometer kost + administration gebyr, så fx ønsker man en instruktør langvejs fra lokationen, så kan det godt blive dyre pga rejsetid.
- På denne måde kan vi have standard instruktører og legender hvis man er villig til at betale deres flyomkostning.

Personlige Karakterer:

Desuden kan brugerne låse op for nye tilpasninger til deres personlige karakterer ved at

- **Opnå achievements**
 - Mills: Forskellige mock necks
 - Elite badge: Elite hoodie
 - Headspin + Headdrills: Spin cap
- **Indbygget shop i appen.**
- *(fremtids ide) NFTs der unlocker nye unikke attributter kun ejeren har.*

Oprettelse af profil

- Ved opretning af bruger får man valgmulighed at vælge mellem at oprettes som en "gæst" eller en breaker.

Derudover kan både gæster og breakere blive godkendt af en administrator til at blive instruktører

Både gæster og breakere kan oprette elevprofiler hvis de er tilknyttet en instruktør > hvis elevprofilen ikke er tilknyttet en instruktør/danseskole så skal brugeren oprette elevprofilen manuelt

- En gæst kan tilgå appen men har ingen mulighed for at tjene exp, få badges, achievements og rewards. Man kan tilgå alt andet, dvs. profilsøgning, jams/battles sektionen, rehabilitering osv.
- En breaker kan videre blive tilknyttet til en instruktør
- En breaker uden instruktør vil ikke kunne optjene exp via levels og moves, da det kræver en instruktør for at godkende at man har fuldført det. De vil dog stadig kunne tilmelde sig til battles og tjene exp og opnå de rewards som kan få igennem det
- En breaker profil med instruktør har fuld mulighed for at tjene alt exp, achievements, rewards osv.
- Instruktører samme privileges som en breaker uden instruktør + andre instruktørprivilegier

Basic/elev mode og admin/instruktør mode

Basic mode

- Basic mode er breakerens brugerflade. Breakeren opretter selv profil, eller hvis det er en under 18, så bliver enten oprettet af en flyer givet til forældrene eller af en administrator som er danseinstruktøren.
- Basic mode har kun mulighed for at tilgå den basiske brugerflade, her kan man skifte profiler. .
- Admin mode er en brugerflade som kun en verificeret bruger/instruktør kan tilgå med login, hvor man får mulighed for at ændre og personliggøre sit egen breakverse.
 - b
- I admin mode indgår personliggørelse af følgende:
 - At oprette et nyt hold med eget navn og evt. Logo til eget hold.
 - Mulighed for at oprette egne video-tutorials til moves
 - Evt. desigmuligheder

Admin mode

- Admin har et verified badge på deres navn og på Breakerwall listen
- I admin mode indgår der IKKE personliggørelse af følgende:

- Hvilke moves der indgår i hvilke levels, og mulighed for at tilføje flere moves eller fjerne eksisterende moves, samt levels og exp. (*skal vurderes af en programmør, da det vil interferere med skill-tree. Hvis muligt, så skal der også være mulighed for personliggørelse af det*)

Overblik over vedligeholdelsesopgaver

- Skrive ned hvem der står for diverse opgaver for at vedligeholde og opdatere appen, f.eks. Med monthly combos
- Detaljerede og live oplysninger/opdateringer på battles hvis data ikke kan nedhentes
- Sørge for nye avatars og badge designs som man kan vinde og købe.

User journeys:

Elev vil gerne lære Indian step

Hector vil gerne lære at lave en indian step. Han trykker ind på appen. Han trykker tutorials. Her finder han toprock. Han finder videoen Indian step. Under videoen kan han læse navnet på trinnet og hvilket element det høre under. Han kan også læse kriterierne for at kunne udføre trinnet korret. Han øver den. Han vil gerne gennemføre trinnet. Så han spørger sin instruktør til breakin undervisningen på sin danseskole. Han demonstrerer indian step. Instruktøren holder øje med om han opfylder kriterierne for at lave en indian step. Instruktøren finder Hectors profil på sin admin platform. Instruktøren finder på listen over alle trin, under Hectors profil, indian step under toprock, hvor han så trykker på en knap der godkender at Hector har lært indian step. Hector kan nu se på sin statistik at han har lært 1 ny foundation, han kan klikke ind og se at det er indian step. Hector kan se under tutorials at indian step er gennemført og at han har lært at udføre trinnet. Han kan også se at han har fået exp for gennemførelsen.

Elev vil gerne finde ud af hvilke trin der findes.

Hector logger ind. Han ser sin avatar, navn, titel og level. Herfra er der hurtig genvej til lektioner. Under lektioner er der tydelig overblik over hvilke trin han kan lære på hans level. Level 1 indeholder 4 videoer, 2-step, kick-out, Yoga freeze, numse spin. Der er en knap hvor man kan se alle trin. Den trykker hector på. Her kan han se at trinene er opdelt i kategorier. Han trykker

på power, og kan kun se back spin, hvor de andre trin er låst. Han trykker freeze, og kan kun se yoga freeze, de andre freezes er låst.

Generering og udforskning af ideer til appens design

Andre apps der kunne inspirere:

Enshrouded:

Duolingo:

Duolingo er kendt for sin platform, der fokuserer på sprogindlæring gennem en kombination af digital teknologi og gamification. Duolingo gør brug af interaktive øvelser, quizzler, og en struktureret læringsstil for at engagere brugerne og gøre sprogindlæring mere tilgængelig

Designkoncept ide 1:

Hjemmeskærm:

- Appens hovedskærm giver brugeren en oversigt over alle appens funktioner.
- Centralt placeret kan der være en "Quick Start" sektion med links til de mest populære funktioner som Ranking Board, Breaking Tutorials, og Breaking Nyheder.
- Øverst på skærmen kan der være en navigationslinje med ikoner til Ranking Board, Tutorials, Nyheder, og Profil.
- Der skal være mulighed for at skifte profil, da flere børn kan være under 1 forælder.

Ranking Board:

- Navigér til Ranking Board for at se den aktuelle rangeringsliste.
- Brugere kan filtrere rangeringslisten efter kategori (f.eks., alder eller niveau).
- Klik på en dansers profil for at se detaljer om deres præstationer.

Breaking Tutorials:

- Tutorials kan organiseres i kategorier som "Fundamental Moves", "Advanced Techniques", osv.
- Brugere kan søge efter tutorials baseret på færdighedsniveau eller danseteknik.
- En "Månedens Combo" kan være fremhævet, og brugere kan finde detaljerede trin for at udføre comboen.

Breaking Nyheder:

- Nyhederne præsenteres i et rullende feed, der opdateres regelmæssigt.
- Brugere kan filtrere nyheder baseret på interesseområder som events, interviews eller generelle nyheder.
- Klik på nyheder for at læse fulde artikler eller se relaterede videoer.

Erfaring og Achievement System:

- Brugere kan få adgang til deres personlige "Breaker Dashboard", hvor de kan se deres exp-point og achievements.
- En sektion viser månedens udfordring og foundation achievements med mål og belønninger.
- Brugere kan indtaste deres exp-point for at deltage i udfordringer og konkurrencer.

Overblik Over Breakere:

- En interaktiv "Breaker Wall" giver en oversigt over alle breakere i Specific Kidz Breakverse.
- Brugere kan klikke på profiler for at se detaljer og muligvis sende beskeder eller udfordringer.

Børnenes Battles:

- Brugere kan få adgang til "Battle Archive" for at se deres tidligere battles og resultater.
- Det kan være interaktivt, så brugere kan kommentere, like eller dele andres battles.

Real Life Rewards og Challenges:

- En separat sektion præsenterer aktuelle udfordringer og deres belønninger.
- Brugere kan indsende deres bidrag og tjene exp-point og real-life rewards.
- Sponsorer eller merchandisebutik-link kan være tilgængelige for brugere, der har optjent nok belønninger.

Personlige Karakterer:

- Brugere kan tilpasse deres personlige karakter fra et "Character Customization" panel.
- Lås op for nye tilpasninger ved at opnå achievements eller gennem butikken.
- Brugerens karakter vises i deres profil og på Breaker Wall.

Skill tree:

- Brugere får et visuelt "skill-tree" hvor hver breaking foundation grener sig ud i punkter baseret på levels.
- Når man har f.eks. har unlocked level 1 i footwork vil det punkt i skill-tree lyse, indikerende at man har fuldført det. De som ikke er fuldførte, er "greyed out".
- Ved hver punkt i skill-tree kan man se hvor meget xp og hvilken titel man får for at fuldføre det.

Design ideer

11/02/2024

BREAKER STATS



Level 7
Benjitsu
Specific Kidz

EXP: 1900 / 2800 67%

Foundation progression ▾

Foundation Progression

Toprock Beginner 20%

Footwork Beginner 50%

Freeze Beginner 70%

Power 10%

Tricks Beginner 25%

Go downs Beginner 50%

DINE NIVEAUER Se alle lektioner

BREAKER STATS **LEKTIONER** **BADGES** **BREAKER WALL**

DINE NIVEAUER

[Se alle lektioner](#)

Element	Niveau
Toprock	Beginner
Footwork	Beginner
Freezes	Beginner
Power	Advanced
Tricks	Beginner
Go downs	Novice

For at nå til næste element niveau, skal du bestå alle trin under niveauet for det pågældende element.

- Opsøg din danseinstruktør for at gennemføre en lektion.

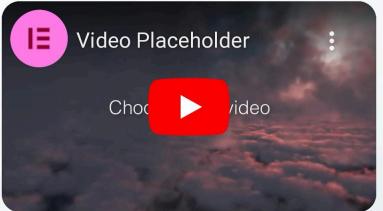
▼ LEKTIONER TIL DIT NIVEAU

Toprock

Salsa step

IE Video Placeholder ⋮

Choose video



Kriterier for Salsa step:

1. Brug af arme
2. Twist med foden
3. Korrekt vægtskift
4. Step til beatet

Toprock

Two step

IE Video Placeholder ⋮

B BREAKER STATS L LEKTIONER B BADGES W BREAKER WALL

Footwork

CC

IE Video Placeholder ⋮

B BREAKER STATS L LEKTIONER B BADGES W BREAKER WALL

06/02/2024

Breakverse wireframe – Dashboard

D Loi Grandmaster (titel)

500/1000 exp level 99

indstillinger

Opreat avatar

Statistik

- 23 Foundations
- 7 Combos
- 7 Battles
- 7 Call outs

Achievements

- Juni Combo
- 1. plads SKBB 2024 forår
- Complete Toprock foundation

Dashboard Tutorials Ranking Feed Breakerwall Archive

Breakverse wireframe – Tutorials

D Loi Grandmaster (titel)

500/1000 exp

Level 1 Se alle lektioner

Lektioner er tilgængelige efter niveau.
Gennemfør dine lektioner hos din Breakin instruktør
for at opnå exp og nye lektioner

2-step
Toprock

Kick out
Footwork

Yoga freeze
Freeze

Back spin
Power

Breakverse wireframe – Tutorials – 1

Breakin foundation lektioner

Lektioner er tilgængelige efter niveau.
Gennemfør dine lektioner hos din Breakin instruktør
for at opnå exp og nye lektioner

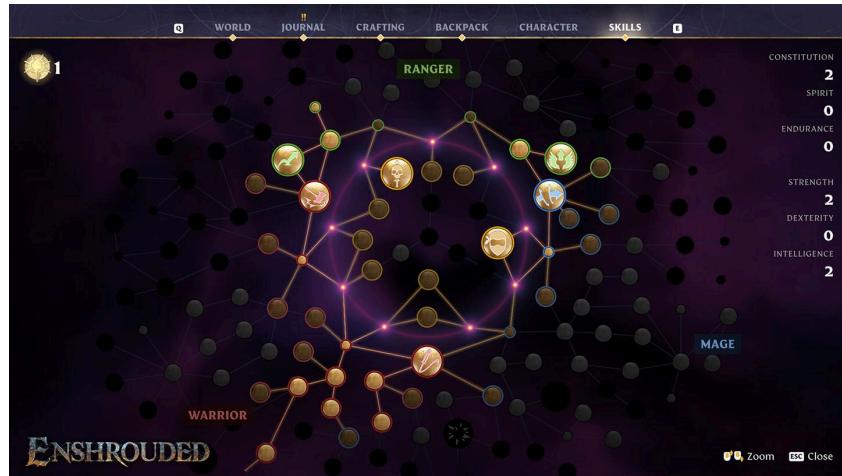
Indian step
Toprock

CC
Footwork

Baby freeze
Freeze

Back spin
Power

Skill-tree design inspiration 08/02/2024:



Ranking levels design idé 09/02/2024:

Begynder (Level 1-2): Bronze (#

Novice (Level 3-4): Silver (#

Mellemliggende (Level 5-6): Gold (#

Avanceret (Level 7-8): Diamond (#

Dygtig (Level 9-10): Special gold + shine (#

Mester (Level 11-12): Special diamond + shine + (#

Grandmaster (Level 13+): RUBY + extra shine + SPKZ wings i baggrunden (#

Ranking	Beginner	Novice	Intermediate	Advanced	Skilled	Master	Grandmaster



Breakin teori og koncepter

Trænings koncepter

Drilling:

Drilling refererer til gentagne øvelser eller trin, der praktiseres regelmæssigt for at forfine teknikken og opbygge muskelhukommelse. Dette er afgørende for at mestre komplekse bevægelser og kombinationer inden for breakdance.

Call out runder:

Dette er en del af breakdance-battles, hvor dansere udfordrer hinanden ved at "kalde ud" og invitere specifikke dansere til en duel eller en runde. Det fremmer konkurrence og kreativitet, da danserne skal improvisere og vise deres bedste færdigheder.

Cyphers:

En cypher er en uformel cirkel af dansere, der danser og udveksler bevægelser midt på dansegulvet. Det er et sted for kreativ udfoldelse, udveksling af ideer og inspiration, og det skaber en følelse af fællesskab og samhørighed.

Character/roleplaying:

Dette koncept indebærer at udvikle en personlig stil eller karakter inden for breakdance. Danserne udtrykker deres personlighed gennem deres bevægelser og kan inkorporere elementer af rollespil eller teatraliske udtryk i deres optræden.

Slow motion/form/hang-time:

Dette fokuserer på at kontrollere bevægelsen og udtrykket af hvert trin, herunder at udføre dem i langsom bevægelse eller at udvide tiden mellem hvert trin for at vise teknisk dygtighed og udtryk.

Ghetto fitness/core-træning:

Dette omfatter specifik træning, der er målrettet mod at opbygge styrke og udholdenhed i de muskler, der er vigtige for breakdance, såsom kernemusklerne. Det fokuserer på at forbedre udholdenhed, styrke og smidighed.

Ernæring og hydrering:

Dette fokuserer på betydningen af sund kost og tilstrækkelighydrering for at opretholde energi, genoprette muskler og fremme generel sundhed og præstation inden for breakdance.

Opvarmning og udstrækning:

Dette er afgørende for at forberede kroppen på træning og præstation. Opvarmning og udstrækning reducerer risikoen for skader, øger fleksibiliteten og forbedrer muskelpræstationen.

Musik teori/beat killing:

Dette indebærer at forstå rytmeforståelse, tempo og musikstruktur samt evnen til at danse i takt og improvisere bevægelser, der passer til musikken. Beat killing refererer til at synkronisere bevægelser med musikken på en imponerende måde.

Original move/concept creation:

Dette opmuntrer til kreativitet og innovation ved at opfinde nye bevægelser eller koncepter inden for breakdance. Det handler om at skabe sit eget unikke udtryk og bidrage til udviklingen af kunstformen.

Team building/hæng ud sammen:

Dette indebærer at opbygge fællesskab og støtte blandt breakdancere gennem samarbejde, deling af viden og oplevelser samt socialisering uden for dansesalen.

Breakin arrangementer:

Dette omfatter deltagelse i og muligvis organisering af breakdance-battles, workshops, forestillinger og andre arrangementer, der fremmer udviklingen og fejringen af breakdance-kulturen.

Breakin netværk/opsøgning af information og historie:

Dette indebærer at etablere forbindelser og samarbejde med andre breakdancere, såvel som at udforske historien og udviklingen af breakdance-kulturen for at forstå dens rødder og kontekst.

Footage:

Dette refererer til optagelser af breakdance-sessioner, forestillinger eller konkurrencer, der bruges til at analysere og forbedre teknikken, dele med andre og dokumentere ens egen udvikling som danser.

Træningsgear/redskaber:

Dette omfatter forskellige fysiske redskaber og udstyr, der anvendes til breakdance-træning. Det kan inkludere træningssko/sneakers, windbreakers, spincaps, loose bukser, knæbeskyttere eller albuepuder for at beskytte mod stød og slid, samt måske en træningsmåtte til at absorbere stød under øvelser. Andre redskaber kan omfatte spejle til at kontrollere form og teknik, samt bærbare højttalere eller musikanlæg til at spille musik til træningssessioner.

Workshop koncepter

Hvordan bliver jeg bedre til at modstå blackouts?

Skrevet af D. Loi

Blackouts sker når du prøver at lave noget bestemt, men dine tanker er et helt andet sted. Du kan simpelthen ikke huske dit set, din combo, rutine, koreografi, kald det hvad du vil, det hele er det samme. Du prøver at komme frem til noget, som du ikke kan huske i det pågældende moment.

Hvad sker der under et blackout?

Der kan ske det, at du går i default. Det betyder, at du laver den samme bevægelse igen og igen, fordi du føler dig fanget i en tanke om at skulle opnå noget, som tankerne ikke kan komme i tanke om. I værste fald kan det være du laver et reset af din runde. Det betyder at du starter forfra, ved at gå tilbage til en lidt for lang Toprock og derefter en ny go-down, hvilket vil sige du starter din runde på ny, og det er set i mange dommers øjne som et minus point.

Der sker det, at du glemmer at have det sjovt, du er nu mere fokuseret på at udføre noget bestemt/et set, fremfor at lege med de bevægelser der er indenfor breaking.

Blackouts sker oftere for dem som ønsker at udføre noget de ikke har øvet på i lang tid nok. Det betyder at deres krop ikke er i stand til at udføre noget automatisk med krops hukommelse, og er derfor nød til at læne sig op af tankerne. Men når tankerne er optaget af noget andet, så kan det være svært.

Befinder kroppen sig i en position, hvor det ikke er naturligt at udføre sit set, men ens tanker er så fikseret på at skulle udføre settet, så sker der disharmoni mellem kroppen og det man ønsker at lave, hvilket kan ende ud i enten en blackout eller for tydelige defaults, altså, at man kan se at man søger efter den rette position for at udføre sit set - dette kan trække ned i nogle dommers øjne.

Er du ikke i stand til at udføre dit set?

Der er en grund til at man skal lære breaking foundations. Det giver dig nemlig uendelige mange muligheder for at modstå en blackout. Glemmer du dit set eller giver det bare ikke mening i den position du befinner dig i, så fald tilbage til foundation. Bliv stærk i de forskellige kategorier. Freezes, Footwork, Power Osv.

Hvad nu hvis jeg også glemmer mine foundations, total blackout?

Leg med din position. Det vil sige at du skal træne i at have det sjovt med en bevægelse, du skal øve dig i at skabe variationer af udgangen til en position, eller bevægelse. Du skal lære at kunne have det sjovt, for kun der er du fri til at finde på ting i momentet.

Du skal simpelthen stole på at dine sets og foundations kommer til dig, og i mellem tiden, så har du det sjovt med det ene footwork, det ene freeze, det ene power. Mere skal der ikke til. Lær og leg med det ene trin. I det mindste skal du have 1 trin i hver kategori klar som du kan lege med. Er du så sikker på at det trin er kodet ind i kroppens hukommelse, så hav dig 2 trin i hver kategori du kan læne dig op af, altså 100 forskellige udgange og indgange til 1 trin i hver kategori + dine egne originale set er det, der hurtigt trækker dig fra Begynder til Advanced.

Breakin foundations

For at bestå en foundation, skal man godkendes til at kunne alle kriterier for den pågældende lektion. Dette kan ske fysisk eller via video anmodning, hvor instruktøren kan swipe ja eller X for nej.

Toprock

- Indian step : Beginner
- Two step : Beginner
- Battle rock
- Charlie rock
- Salsa step
- “Jerk” rock
- Skater

Footwork

- CC
- Kick outs

- Over/underlap
- Helicopter/coffee grinder
- 2 step
- 3 step
- 4 step
- 5 step
- 6 step
- 7 step
- 8 step
- Gorilla 6 step
- Baby love
- Russian step
- Pretzels
- Sweeps/half sweeps
- Peter pan
- Knee rock
- Zulu spin
- Permanent increase
- Knock out

Freezes

- Elbow
- Shoulder
- Handstand
- One handstand
- V-kick
- L-kick
- Headstand
- Baby freeze
- Yoga freeze
- Turtle freeze
- Spider freeze
- Flag freeze
- Scorpion/air baby
- Air chair
- Chair freeze
- Halo freeze
- Sandwich

- Hollow back
- Suicide

Power

- Back spin
- Buttspin
- Windmill
- Tapmill
- Headspin
- Headswipe
- Baby swipe
- Swipe
- Flare
- Air flare
- T-flare
- Airtrack/Starstruck
- Halo
- Shoulder halo
- Babymill
- Tomb stone
- Bellymill
- Shoulderspin
- 1990
- 2000
- Superman
- Barrelinn
- Elbow track
- Turtles
- Cricket
- Jack hammer
- UFO/floats
- Caveman?
- Critical
- Nutcracker/airplanes
- Headdrill
- Freeze spin

Go downs

- Knee drop
- Hook
- Corkspin drop
- Power step back
- Knee rock
- Coindrop

Tricks

- Vejrmølle
- Ormen
- Macaco
- Kick-up
- Aerial
- Back-flip
- Butterfly
- Butterfly twist

Koncepter

- Hook
- Foundation begge veje
- Vejskift/shadowrock
- Dynamik/niveauer
- Threads
- Slides
- Origami
- Pass illusion threads
- Grabs & touch
- Buck 4

Foundation curriculums

I dette kapitel vil du finde forskellige setups oprettet af danseinstruktørene

- For at match vores badge og achievement system, skal curriculums følge 7 rank systemet med samme titel opdeling fra “Beginner” til “GrandMaster”.

D. Loi & Benjitsu setup

Level 1 - Beginner (340 Exp + 150 Exp Badge Bonus):

10 moves

- **Toprock:** Two step, Salsa step : 25 Exp
- **Footwork:** CC, Kick outs : 25 Exp
- **Freezes:** Yoga freeze, Turtle freeze : 40 Exp
- **Power:** Butt spin : 50 Exp
- **Tricks:** Cartwheel : 40 Exp
- **Go downs:** Squat down, Corkspin drop : 35 Exp

Level 2 - Novice (760 Exp + 200 Exp Badge Bonus):

18 moves

- **Toprock:** Indian step, Charlie rock : 35 Exp
- **Footwork:** Coffee grinder/helicopter, 2 step, 3 step, Hooks, Zulu spin, Baby love, Knee rock, russian step : 35 Exp
- **Freezes:** Baby freeze, spider freeze, headstand : 50 Exp
- **Power:** Back spin, baby swipe : 60 Exp
- **Tricks:** Ormen : 50 Exp
- **Go downs:** Knee drop, Knee rock : 45 Exp

Level 3 - Intermediate (1605 Exp + 400 Exp Badge Bonus):

20 moves

- **Toprock:** Battle rock : 65 Exp
- **Footwork:** Over/under lap, 6step, 4 step, 5 step, 7 step, 8 step, Peter pan, Permanent increase, half sweeps/monkey swing: 65 Exp
- **Freezes:** Handstand, shoulder, elbow, chairfreeze: 80 Exp
- **Power:** Windmill, Swipe, Headspin, Turtles : 100 Exp
- **Go downs:** Hook : 75 Exp
- **Tricks:** Macaco, Icye Ice : 80 Exp

Level 4 - Advanced (2475 Exp + 800 Exp Badge Bonus):

21 moves

- **Toprock:** Skater, “Jerk” rock : 75 Exp
- **Footwork:** Gorilla 6 step, Knock out, Pretzels : 75 Exp
- **Freezes:**, 1-hand freeze, 1-hand elbow freeze, Scorpion/Airbaby, Flag-freeze : 100 Exp
- **Power:** Flare, tapmill, babymill, bellymill, head swipe, Headdrill, Halo, Freeze spin: 150 Exp
- **Go downs:** power step back, Power front kick: 100 Exp
- **Tricks:** Kick-up, Aerial, Butterfly: 100 Exp

Level 5 - Skilled(19.200 Exp + 2500 Exp Badge Bonus):

18 moves

- **Freezes:** Airchair, Suicide, L-kick, V-kick : 500 Exp
- **Power:** Elbow track, Barrel mill, Nutcracker/airplanes, Superman, Tombstones, T-flare, 1990, 2000, Shoulder halo, Shoulder spin: 1500 Exp
- **Go downs:** Coindrop, Power back kick : 400 Exp
- **Tricks:** Backflip, Butterfly Twist : 700 Exp

Level 6 - Master (9000 Exp + 5000 Exp Badge Bonus):

7 moves

- **Freezes:** Halo freeze, Sandwich, Hollowback : 700 Exp
- **Power:** Airflare, Airtrack/Starstruck, Critical : 2000 exp
- **Tricks:** Corkscrew : 900 Exp

Level 7 - Grandmaster (10.000 Badge Bonus)

For at gennemfører hele dette setup modtager du I alt **52.430 Exp**

Breakverse Kidz Battle

Strategi og Mål:

Vi skal have godkendt, at vi kan arrangere Kidz break battles under navnet: Specific Kidz Break Battle, hvor danseskolen i byen lejefrit stiller lokationer/lokaler og konkurrence redskaber, lys, stole mm. til rådighed

Det vi tilbyder danseskolen er følgende:

- Fysisk markedsføring fordi det er danseskolerne der ligger resurser og lokationer til.
 - Salg af skolens merchandise
 - Opstilling af skolens bannere/brand o.lign.
 - Shout outs fra host.
- Online markedsføring til jeres danseskolen
 - Øget opmærksomhed omkring mulighed for at gå til breakin.
 - Øget omtale og reach.
- Dansk tutorial content bibliotek indsamlet/repostet fra de forskellige Specific Kidz instruktører
- Markedsføring/branding for danse battlen, der udvikler børnene fra jeres danseskoler
- Specific Kidz dommere
- Specific Kidz vært
- Specific Kidz Dj
- Ekspert og innovativt team til at afvikle eventet

Rewards

Præmie ideer

- Trofæer i form af et æg (inspireret af Faberge, Break Bird og dansk obsession med æg)
- Merchandise
- Slik
- Exp
- Ingame-items

Battle historik

25.02.2024

Målgruppe: Børn

Lokation: Herning, Helles Danseinstitut

Antal deltager: 10

- Hector (Helles Danseinstitut), 1st
- Arthur (Helles Danseinstitut), 2nd
- Elias (Beatfabrikken), 3rd
- Robin (Helles Danseinstitut), 4th
- Aston (Dansefabrikken)
- Benjamin (Helles Danseinstitut)
- Mateo (Helles Danseinstitut)
- Kian (Helles Danseinstitut)
- Aslan (Dansefabrikken)
- Alfred (Dansefabrikken)

Antal tilskuer: 14

Pris: 50 DKK / 60 DKK på dagen

Omsætning: 1310 DKK

- Tilkuer 50 DKK: 6 personer
- Tilkuer 60 DKK: 8 personer
- Deltager 50 DKK: 7 personer
- Deltager 60 DKK: 3 personer

Omkostninger: 810 DKK

- 300 DKK transport
- 250 DKK løn til DJ
- 260 DKK diverse

Overskud: 500 DKK

Årlig SKBB finale tv-show.

- På ramasjang eller ultra, så brandet, det kan blive mainstream.