- Kort beskrivelse af produktet

Produktet er en online, digitaliseret og interaktiv udgave af et vendespil som kan spilles på smartphones og tablets. Spillet tilbyder bruger-frihed i form af spillet høje fokus på den enkeltes brugers oplevelse. Spillet er simpelt, let og nemt at forstå for alle aldersgrupper. Spillet kan personliggøres ved brug af tema-funktionen i spillets butik, hvorfra man kan købe forskellige farvetemaer efter eget behov og præferencer. Spillet tilbyder sjov, leg og læring for op til 4 personer pr. spil, hvorfor dette spil derfor også er godt til fælles leg og socialisering.

- Kravspecifikationer

Produktkrav:

Virkende spilfunktioner (at alle funktionerne i spillet fungerer som de var designet til)

Designet så vidt muligt skal appellere til målgruppen alle piger (7-10 år)

Justerbar indstillinger fx. Lyd, grafik (Høj, medium, lav) sprog, farveblind tilstand (hvor du kan vælge hvilken type farveblindhed du har)

Online multiplayer / Lokalt Co Op (Så man kan spille over nettet eller ved siden af hinanden)

Fri fra bugs eller fejl i spillets kode der ville ødelægge brugerens spil oplevelse.

- Design specifikationer

Det har været vigtigt, at vores spildesign skulle kunne ramme netop vores målgruppe. Denne målgruppe har ikke de største kompetencer indenfor hverken læsning eller avancerede opgaver, og det var derfor altafgørende, at spillet skulle være så simpelt, nemt og sjovt som overhovedet muligt. Dette gjorde vi blandt andet ved at tilføje visuelle repræsentationer af hvad de forskellige knapper og funktioner betyder i form af ikoner. Et andet aspekt var, at spillet skulle have justerbare indstillinger tilgængelige, til ting såsom lyd, grafik og sprog, så hvert individ kan være med på legen. Derudover et regelsæt, som kunne fremme forståelsen for brugerne. Det er indlysende at spillet skulle have en appellerende grafik til både drenge og piger, hvilket opnås ved brug af temaer. Til sidst krævede vi, at spillet skulle have både online og lokal funktion, for at tilpasse brugerens oplevelse bedst muligt.

I spillet har vi lagt meget fokus på at flest mulige elementer skulle minde om hinanden.

- Teknisk beskrivelse med et par diagrammer; klassediagram og flowchart