

ACTIVE DESIGN SPORTINNOVATIECAMPUS

BRIEFING TEAM PROJECT– 2020-2021

EEFJE BATTEL

JOKTAN WILLEM

SPORT—
INNOVATIE
—**CAMPUS**



howest
hogeschool

Twister 2.0

Een interactieve versie van het iconische Twisterspel

BETONNEN PLEINTJE

DOELGROEP: 9-12 jarigen

Jullie opdracht



Maak op het pleintje naast de streetworkout een nieuwe digitale versie van het klassieke Twisterspel. Vervang de klassieke mat door een mat met lichtjes en druksensoren en zorg dat het spel aangestuurd kan worden door een app. De app bevat een digitale draaischijf die zegt of je een been of hand moet plaatsen en op welk kleur.

Zodra de spelers een lichtje aanraken wordt er automatisch opnieuw aan de schijf gedraaid. Er dient zowel een single- als multiplayer modus voorzien te worden. Ofwel speel je alleen ofwel tegen anderen.

Zorg dat er een ranking wordt getoond.



Nice to have: Verschillende levels (met variaties in moeilijkheidsgraad)

Meer info en inspiratie

<https://nl.padlet.com/xanalintermans/79h68xww18krft1>
<https://www.youtube.com/watch?v=7A5XO0udmdo>



INIMOTION

SPORT —
INNOVATIE
— CAMPUS