

Kollektiv manager

-Seal of approval

Gruppe 10

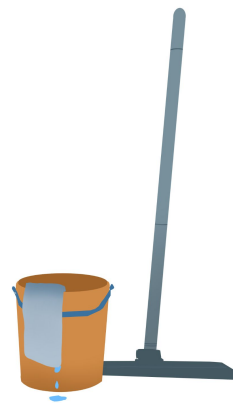


Mål

- Inkludere alle
- Holde hverandre ansvarlig
- Hjelpe hverandre
- Danne rutiner
- Gjøre husarbeid mer engasjerende/tilfredsstillende
- Systematisere hverdagen
- Mer tilhørighet i fellesskapet

“Menneskeheten har utviklet seg forbi behovet for vaskelister” - Adam

-
- Målgruppe : Studenter/Husholdninger
 - Kan tilpasses til flere grupper



Konsept

- Lage kollektiver/husholdninger
- Legge til medlemmer av kollektivet
- Definere oppgaver med tidsfrister
- AI deler ut oppgaver på medlemmene
- Når en spiller har fullført oppgaven blir den satt som “Til godkjenning”
- De andre medlemmene må da godkjenne at oppgaven er gjort
- Oppgaver kan bli gjort på ny dersom de ikke blir godkjent
- Spillerne får poeng for oppgavene de fullfører



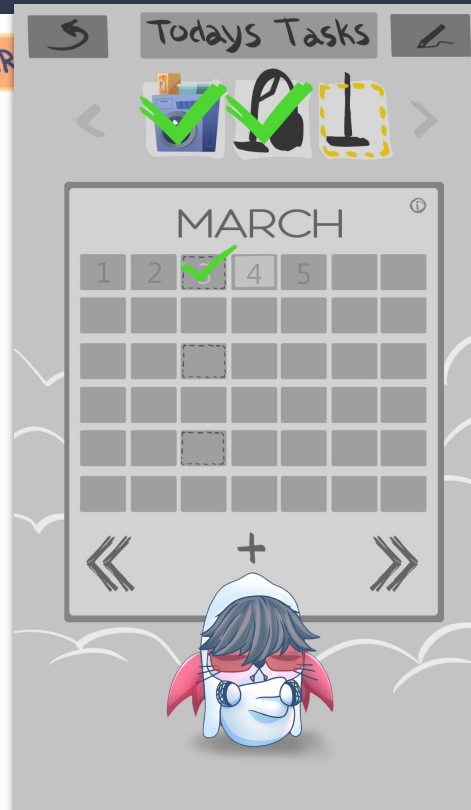
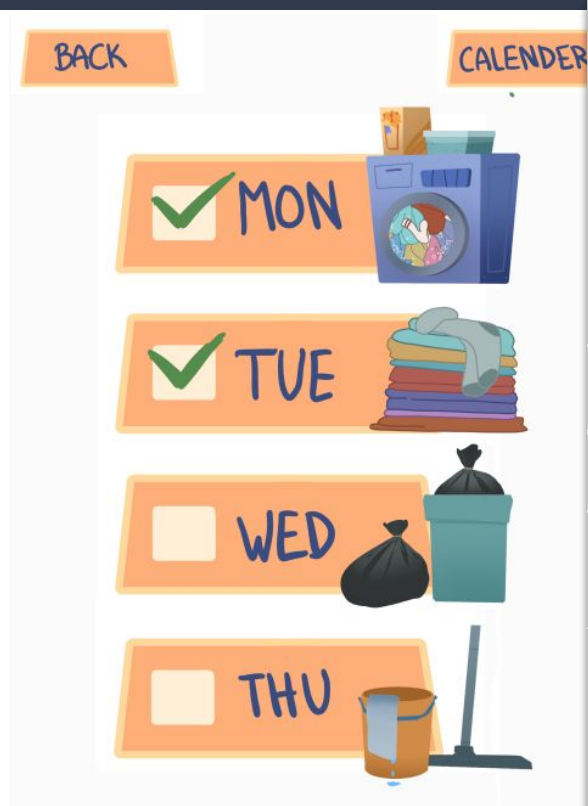
Avatar

- 2 Avatarer, personlig og felles
- Poengene kan bli brukt på oppgradere avataren sin
- Ukentlige rapporter/tilbakemeldinger
- Andelen av fullførte oppgaver påvirker helsen til en felles avatar
- Spillerne må holde avataren i live ved å gjøre oppgaver



Spillet / prosjektet

- Ukentlige rapporter
- Appen deler ut oppgaver til medlemmene
- Huke av oppgaver som "til godkjenning"
- Et annet medlem av kollektivet må da godkjenne oppgaven.
- Når en oppgave er gjort vil medlemmet som utførte den få poeng.
- Spillerne må samarbeide for å holde en felles avatar i livet.



Back

[]: task
awaiting
completion

Press the []
for more ⓘ

[] means
there are
tasks to do
this day

add tasks

Today's Tasks



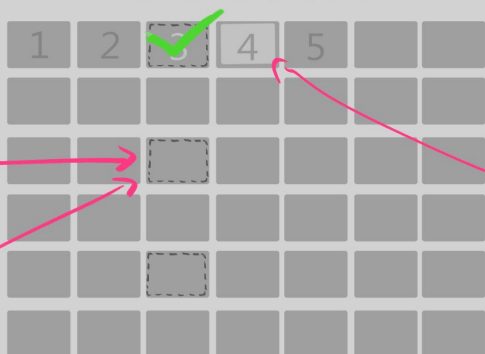
Edit

more tasks?
(it's blank
so no more
2 day)

light color
indicates
the day

Next month

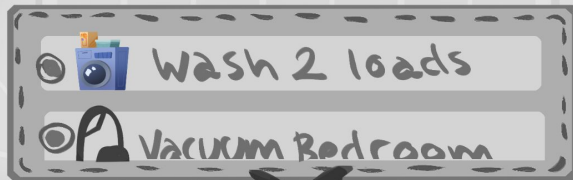
MARCH



Today's Tasks

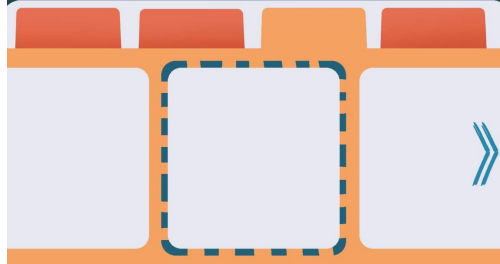


MARCH



Belønninger

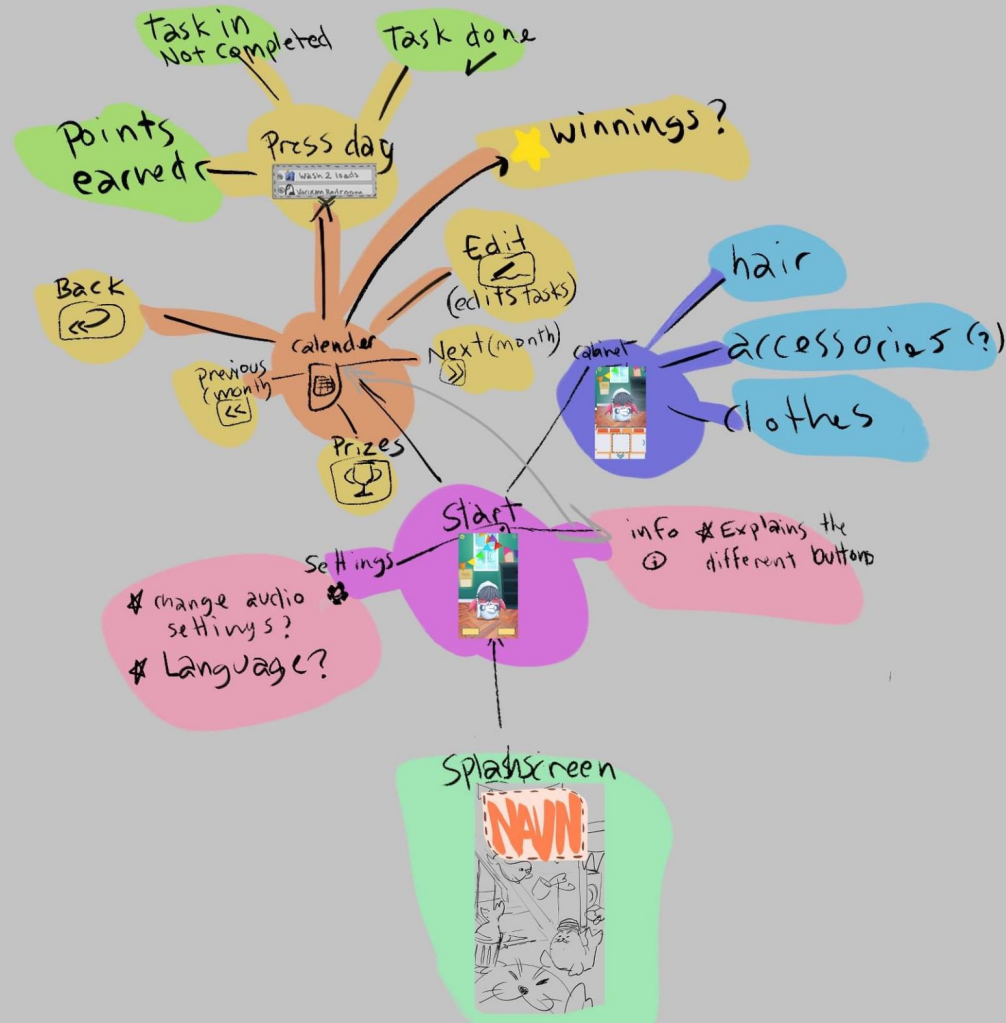
- Oppgaver som blir gjort gir poeng til medlemmet som utførte den
- Poeng kan bli brukt til å oppgradere sin personlige avatar
- Ekstra poeng blir utdelt om en gjør alle oppgavene sine i løpet av uken.
- Ekstra poeng blir utdelt om man gjør alle oppgavene sine i konsekutive uker.

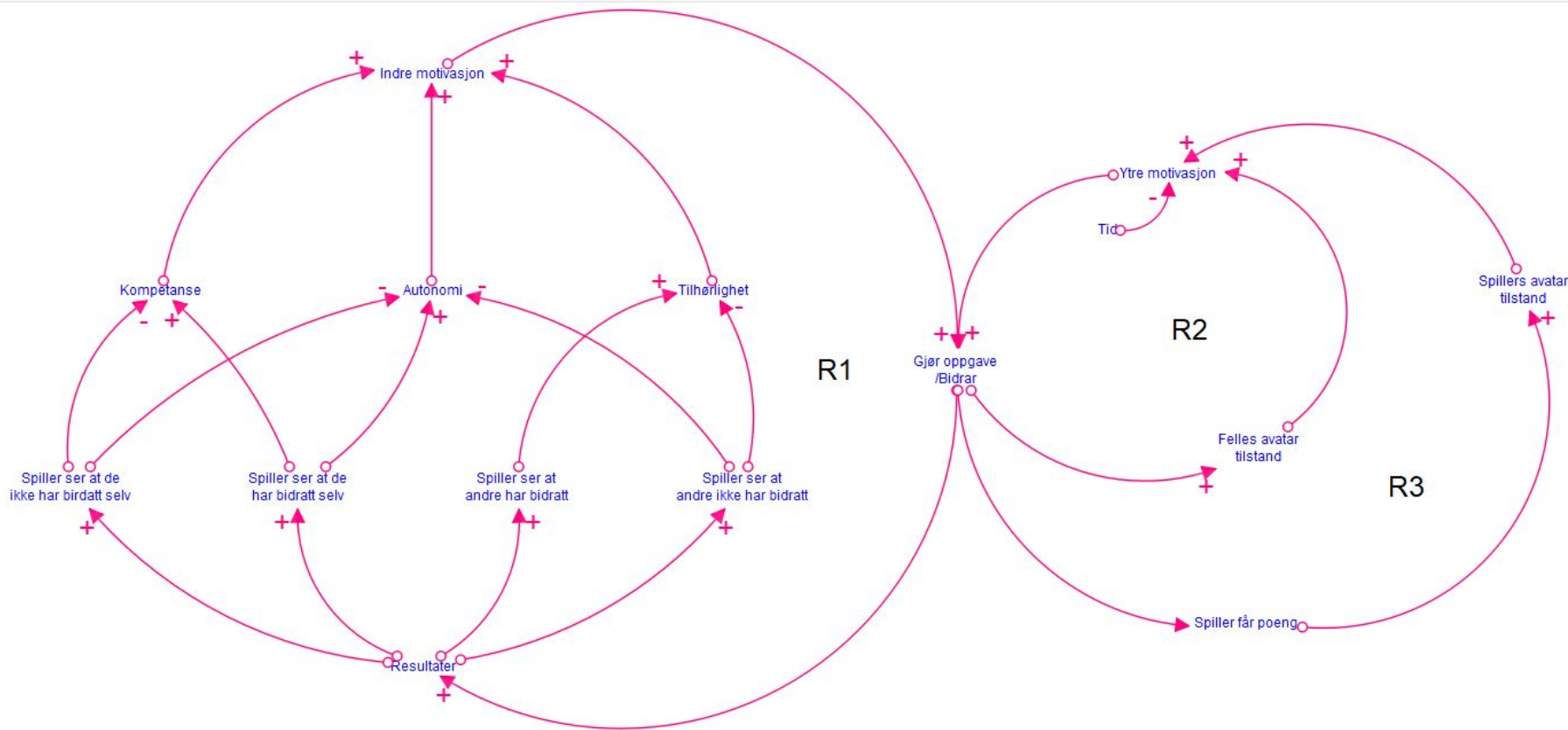


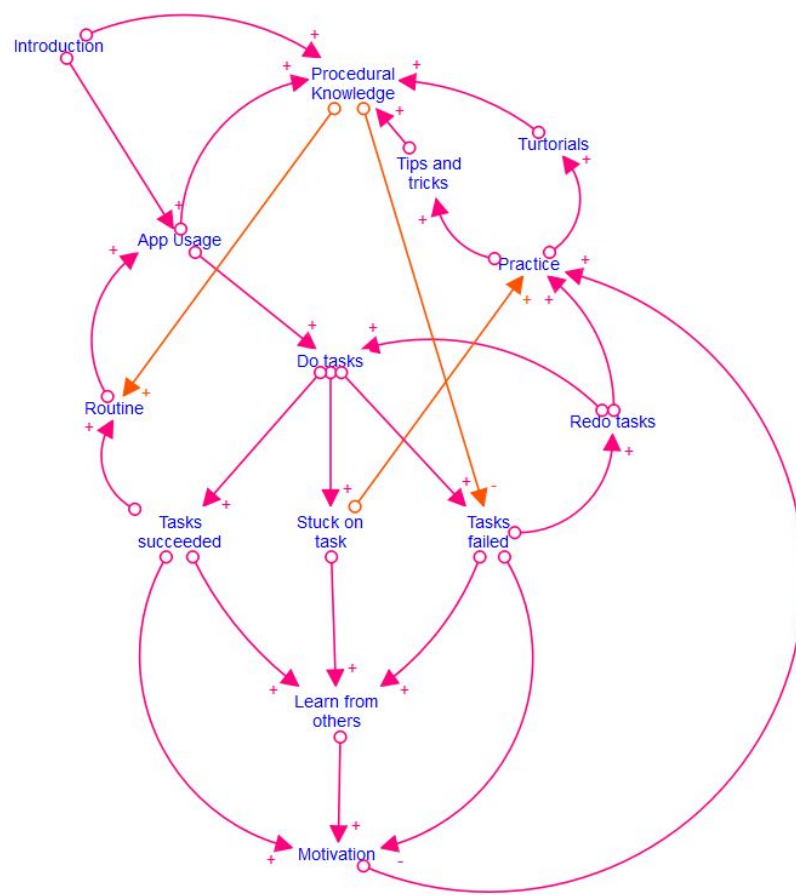
Hva gjør dette til et spill?

- Beholde vaske "Streak"
- Ikke-fullførte oppgaver skader felles avataren
- "Streaks" hjelper felles avataren
- Hver spiller har en personlig avatar som kan oppgraderes

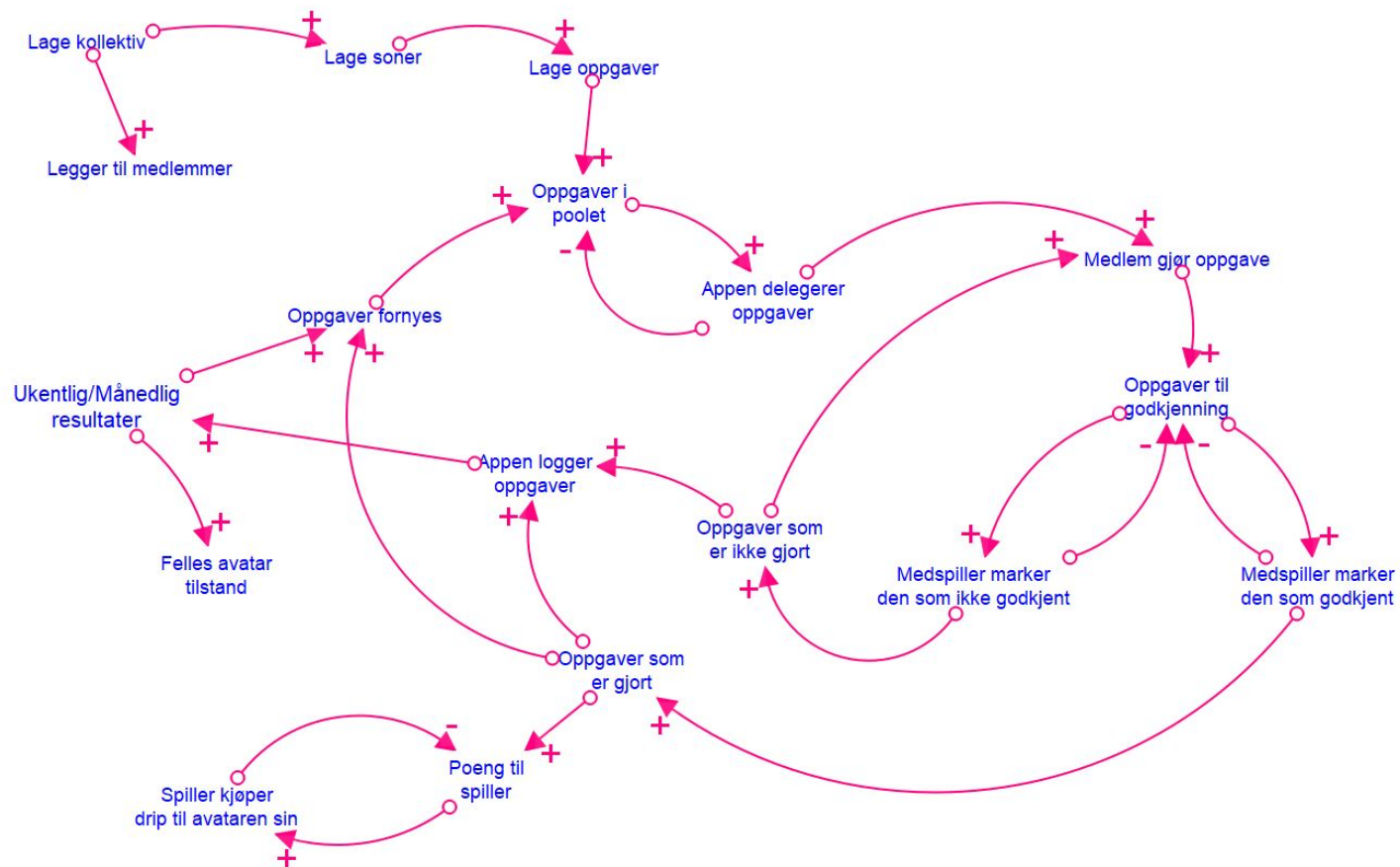




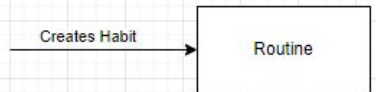
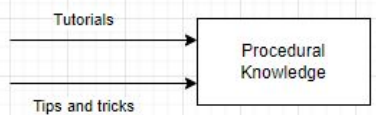
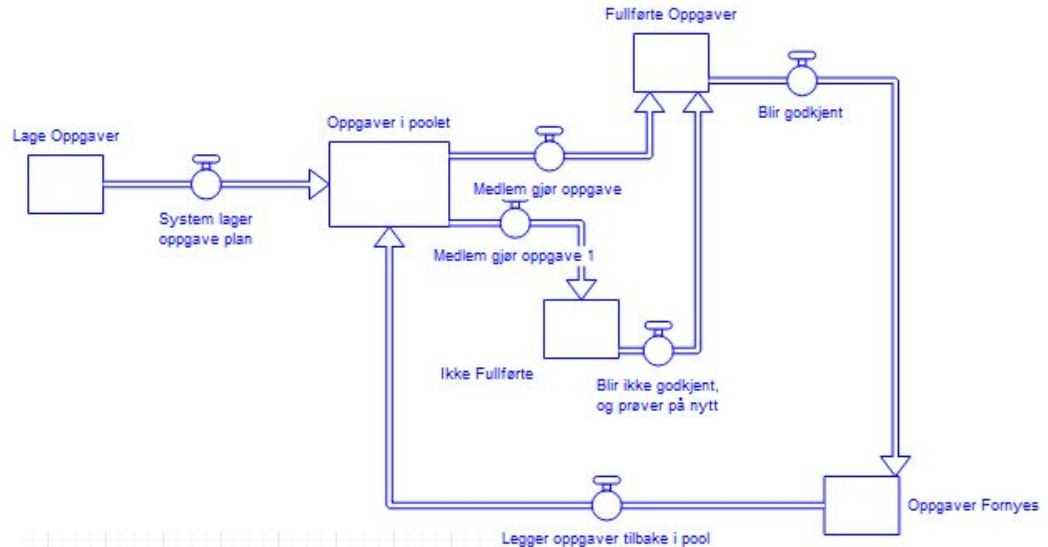
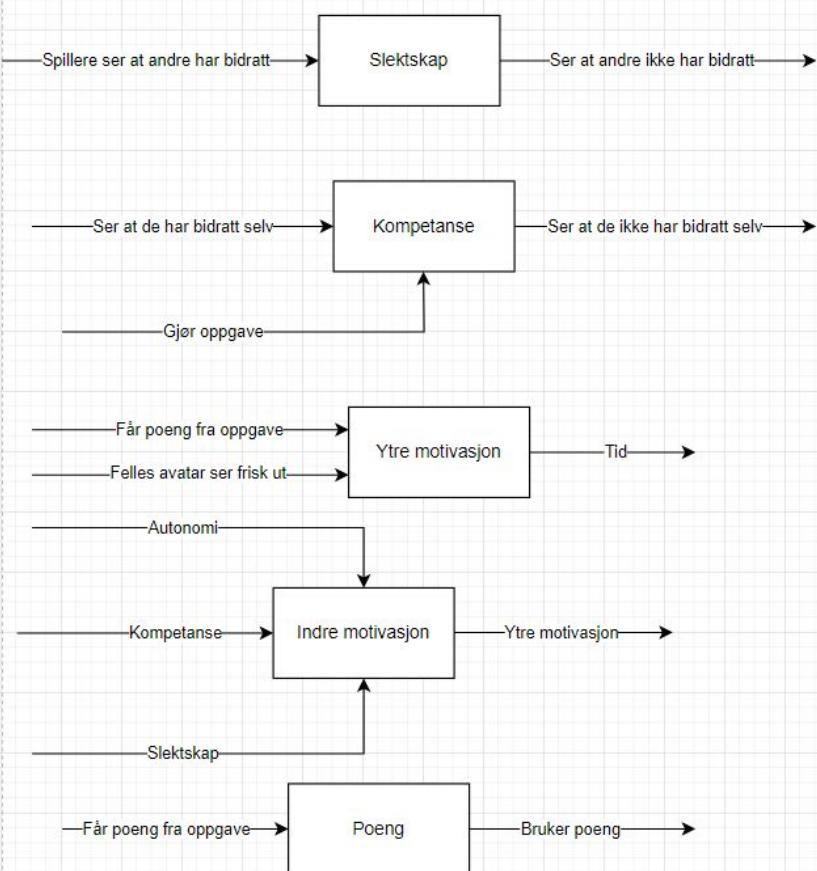




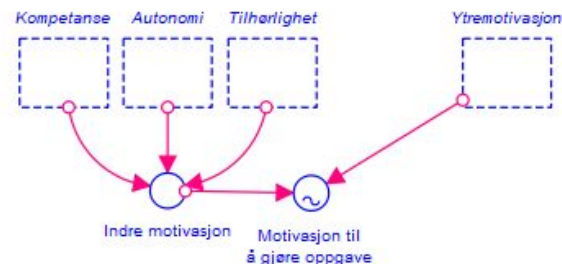
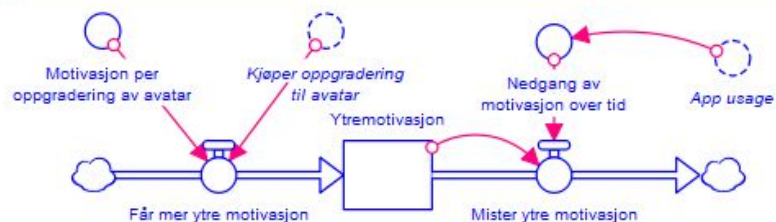
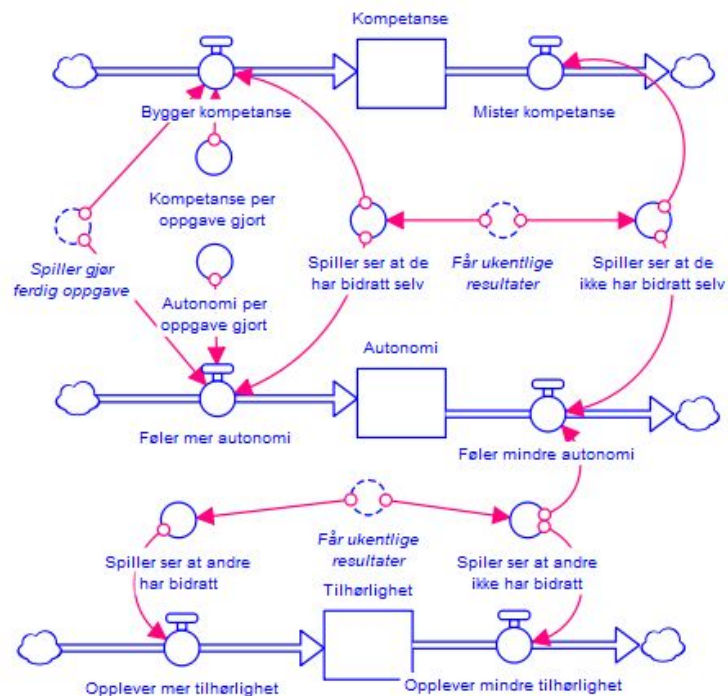
Learning CLD

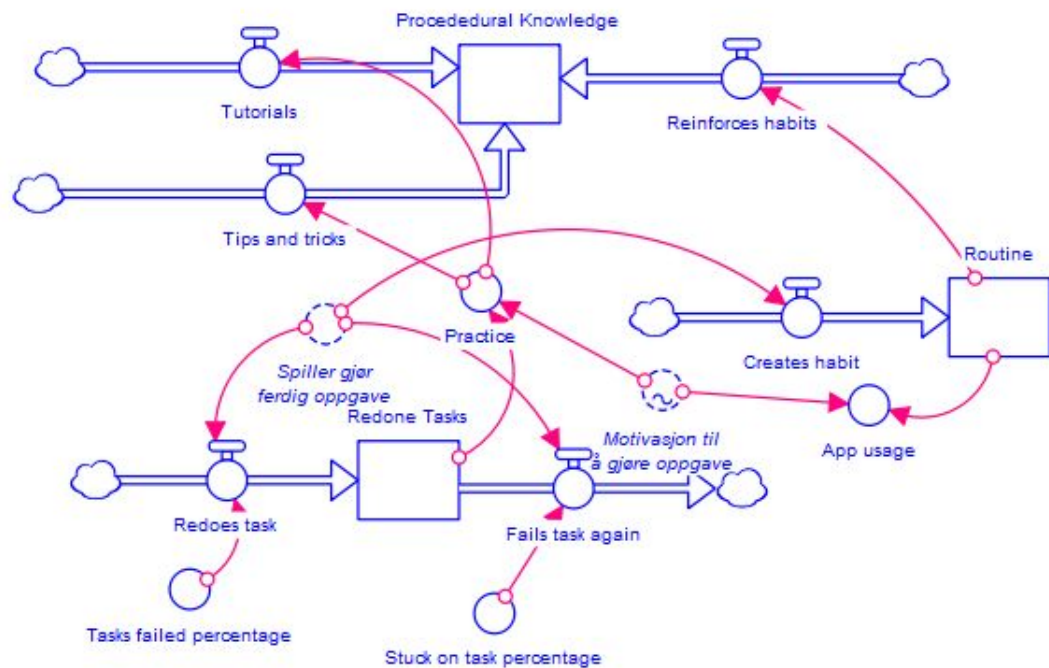


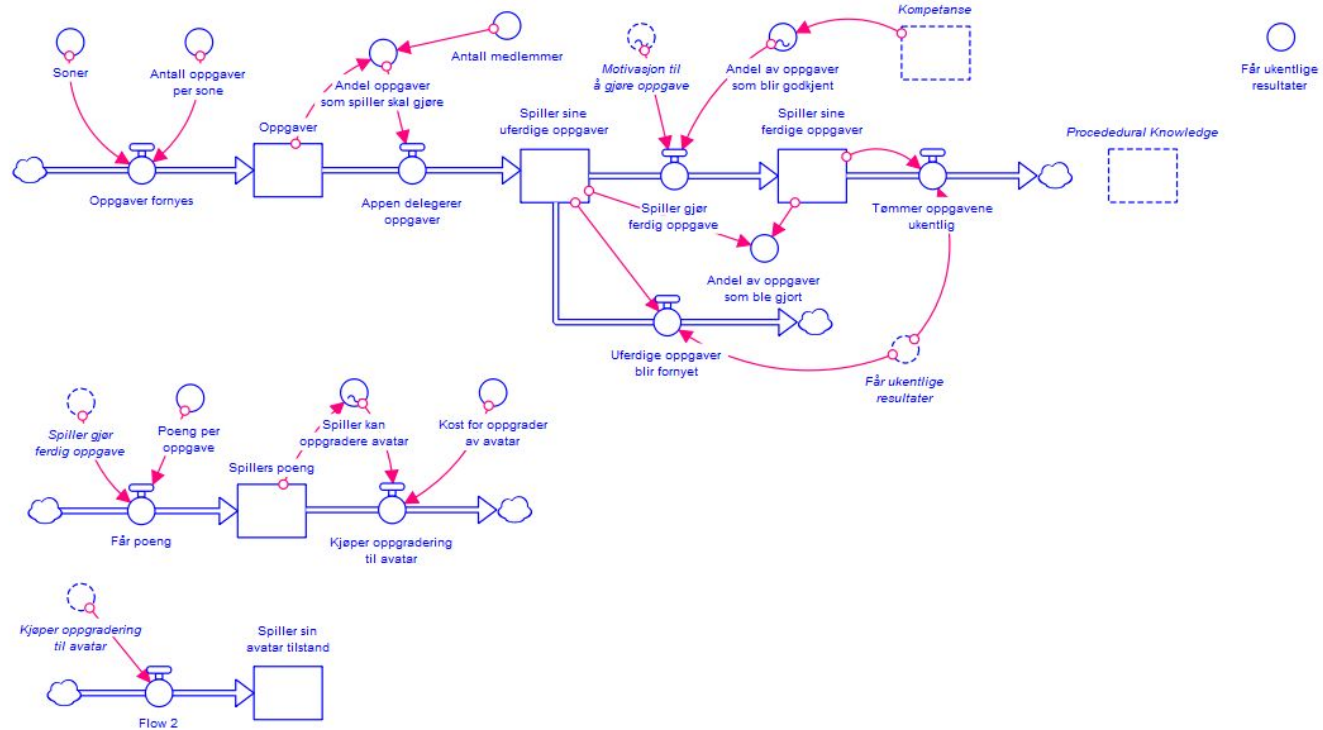
Spillifiserings CLD

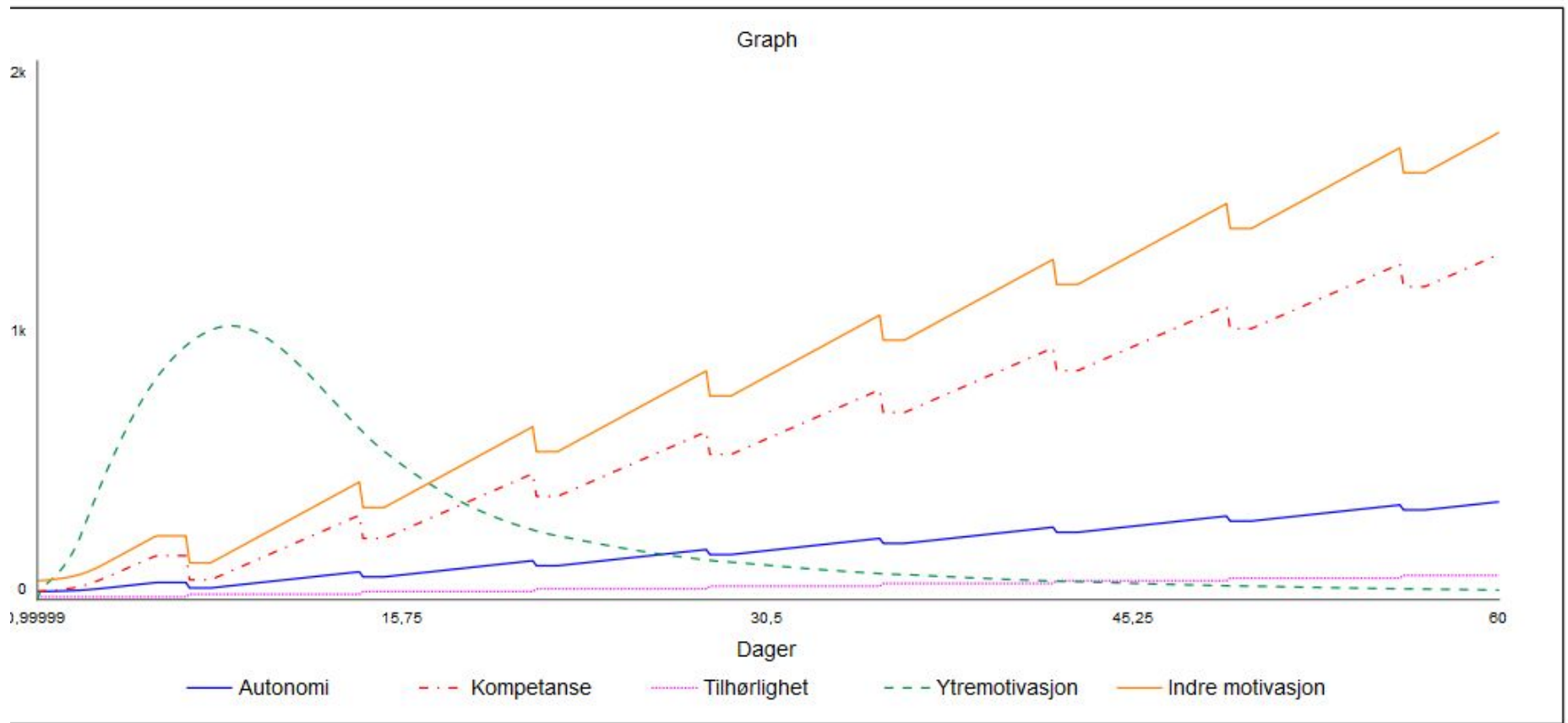


Flow Charts



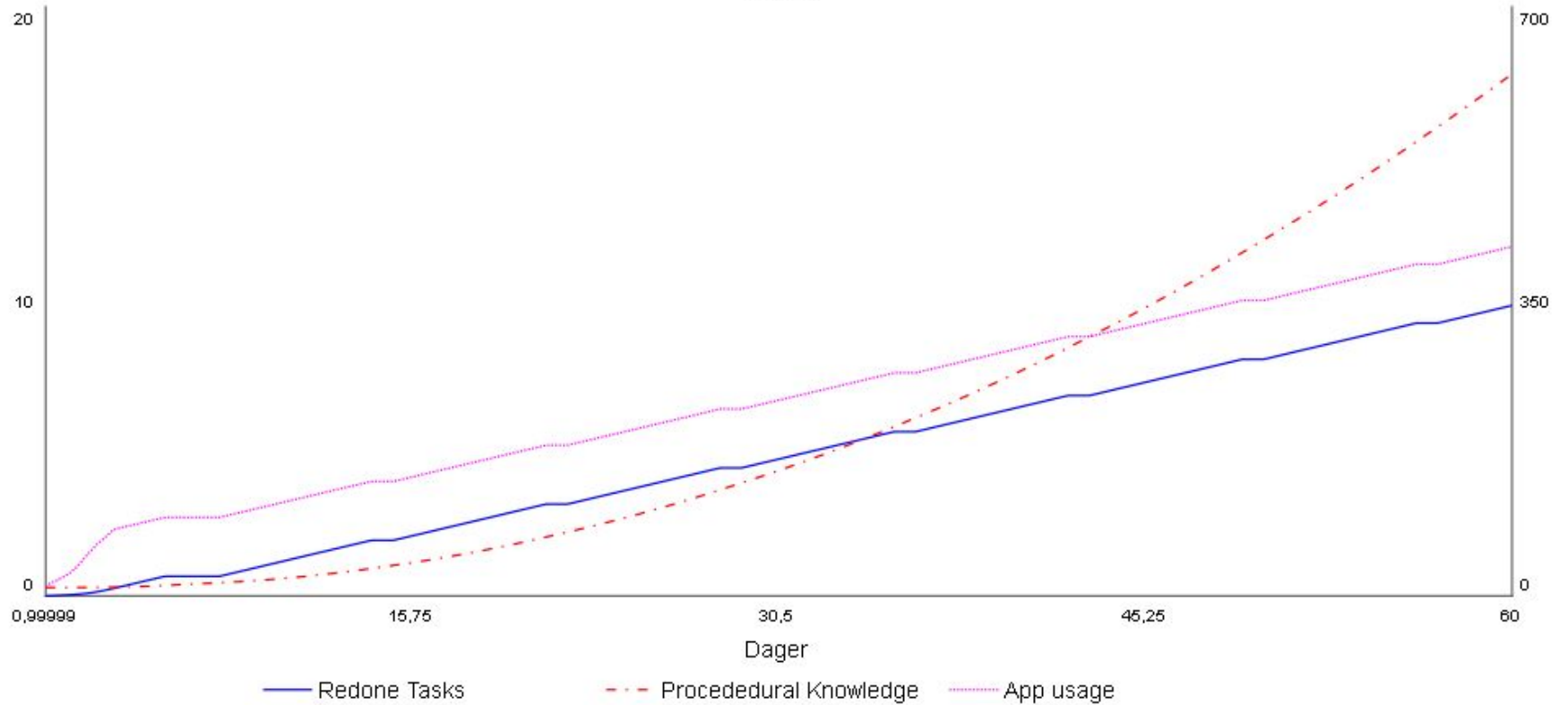






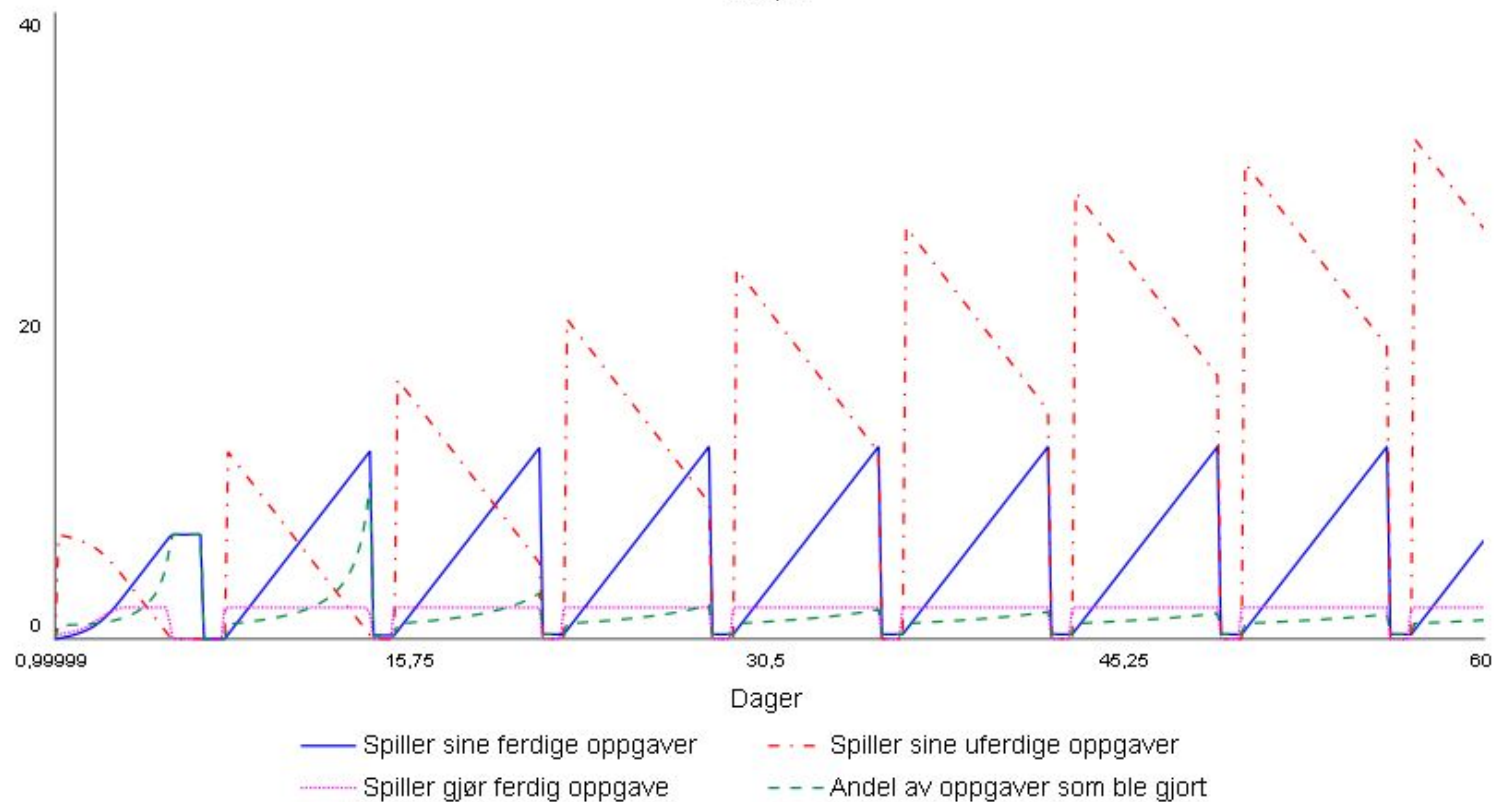
Motivasjon Flow

Graph

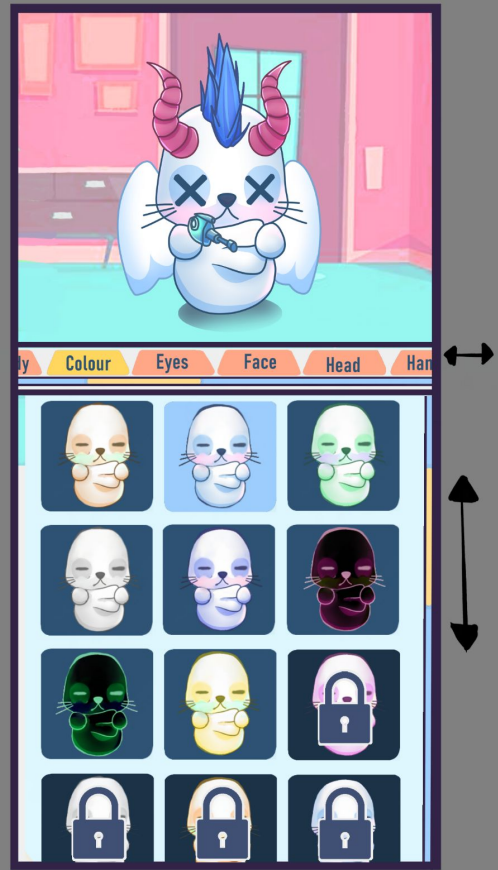


Learning Flow

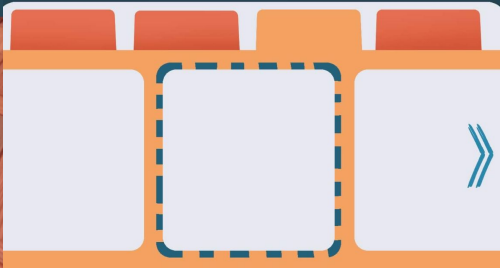
Graph



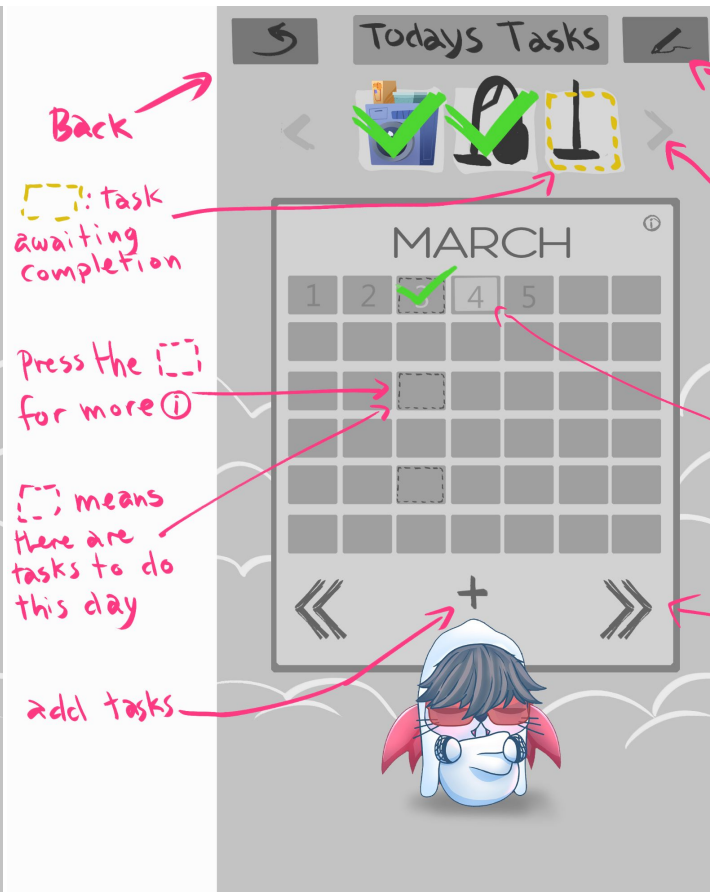
Spillifisering flow



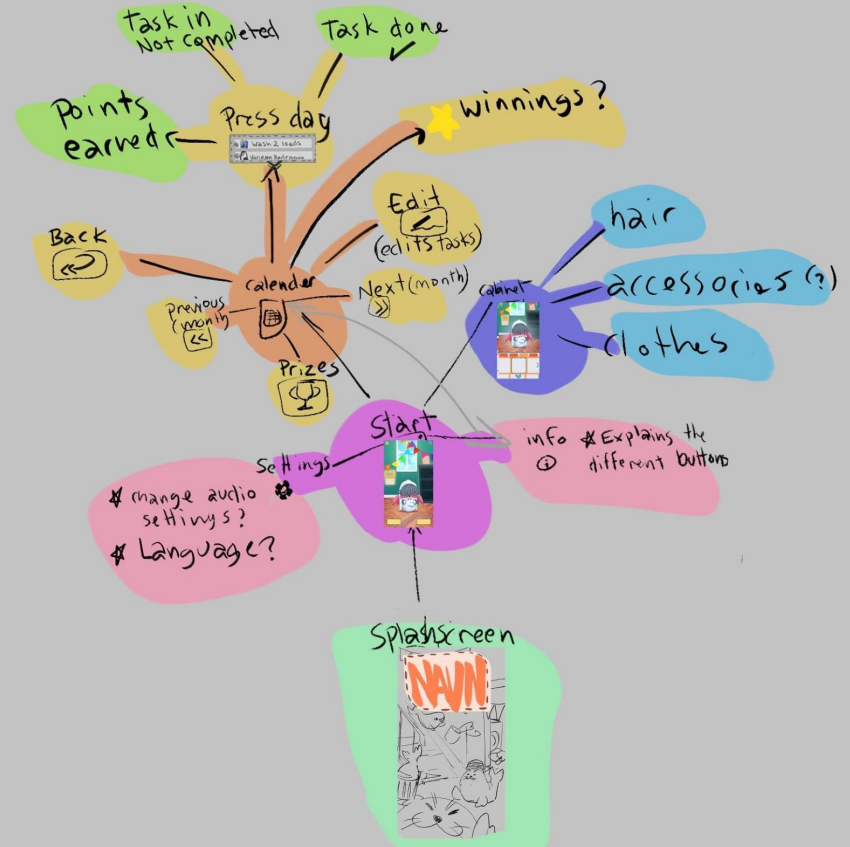
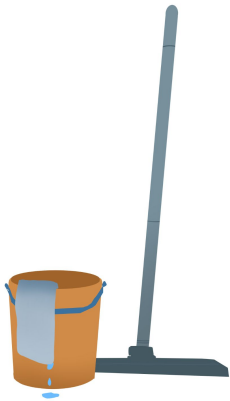
ART - Avatar



ART



ART- Kalender



ART