

# PROSESSDOKUMENTASJON

## TEMA 12

### DIGITAL HISTORIEFORTELLING



GRUPPE 4: Caroline, Eirik, Izmir, Kevin & Nina

# INNHOOLDSFORTEGNELSE

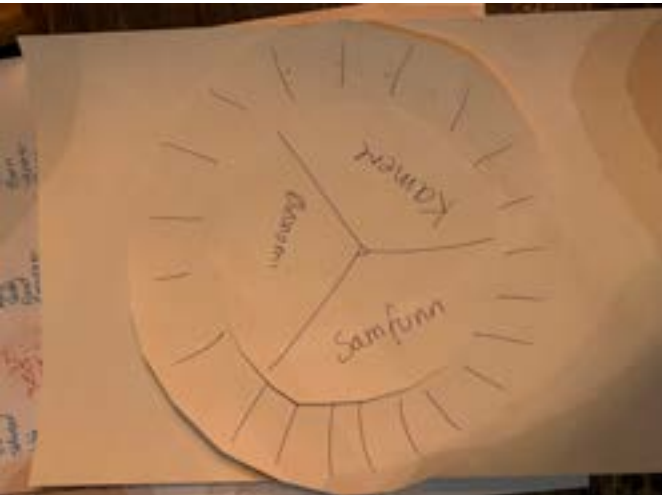
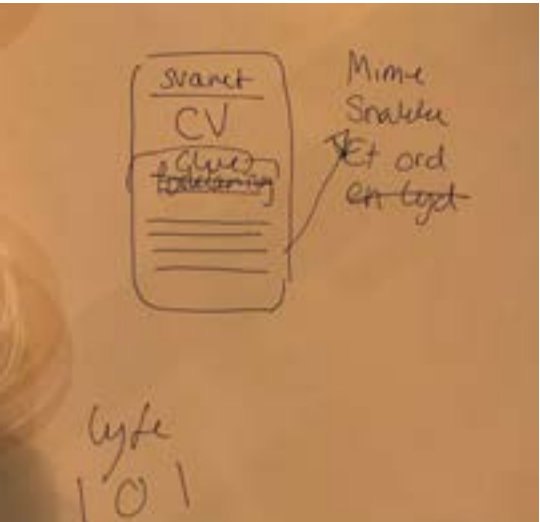
03 - 05	Innsiktsarbeid / research
06 - 09	Prosessen / research
10	Målgruppe, problemstilling og problemløsning
11 - 13	Personas
14 - 15	Inspirasjon og moodboard
16	Konsept
17	Protolab og laserkutter
18	Prototype
19 - 20	Spillet mekanikker
21 - 22	Spillet regler
23	Spillet komponenter
24	Designelementer
25 - 26	Businesskort
27 - 31	Markedskort
32	Hendelser
33	Regelbok
34	CV
35	Avaterer og tokens
36	Spillebrettet
37 - 40	Ferdig design
41 - 42	Mens vi spiller / siste iterasjon
43	Linker til verktøy

# INNSIKTSARBEID

Etter å ha blitt introdusert til temaet ble vi enige om å idemyldre litt rundt de ulike temaene og selve oppgaven. Hva ville vi gjøre? Hvordan skulle vi gjøre det? Hva ønsket vi å si? Det var spørsmål som var viktige for oss å svare på for å få et best mulig resultat. Etter å ha idemyldret en liten stund ble vi enige om å komme opp med 3-5 ulike problemstillinger hver til neste time, slik at vi kunne innsnevre området vi ønsket å jobbe med, samt stemme på hvilken retning vi ønsket å gå for. Vi ønsket å ha fortgang i å velge tema slik at vi kunne bruke mer tid på å utvikle. Vi la inn forslagene våre i Figma og neste skoletime brukte vi tid på å gå gjennom alle forslagene og så stemme på favoritten. Det ble en veldig rettferdig prosess da alle kunne forklare temaene sine og vinneren ble bestemt av den ideen som fikk flertall. Ideen vi endte opp med å gå for ligger under tema "kunnskap". Men istedet for å gå for Fake News ønsket vi å hjelpe ungdom med å forstå et annet tema; nemlig arbeidslivet. Mange ungdom mener de ikke lærer nok om hvordan arbeidslivet fungerer på skolen; alt fra skatt, aksjer og økonomi til kontrakter, arbeidsforhold og markedsføring, og dette ønsket vi å gjøre noe med. Så konseptet ble å lage et spill hvor elevene skulle drive en bedrift i markedet. Ved å ta ulike valg som vil påvirke bedriften positivt eller negativt ønsket vi å lære elevene om de ulike tingene som kan skje når man driver en bedrift. Vi håpet dette på en morsom måte ville lære dem om arbeidslivet.

Det ble hovedmålet for oppgaven vår, og etter å ha kommet opp med temaet for spillet begynte vi å jobbe med hvordan vi skulle gjøre spillet morsomt, men også lærerikt. Vi gjorde research på flere brettspill for å hente inspirasjon fra de. I tillegg tittet vi mye på Behance, Dribbble og Pinterest for å hente inspirasjon fra flere steder, alt fra brettspill til avaterer. For å lettere ha oversikt lagde vi et board i Figma hvor vi la inn inspirasjon og ideer.

På skolen hadde vi gode og konstruktive møter hvor vi satt sammen og fikk diskutert de ulike løsningene og ideene vi hadde. Vi brukte flittig whiteboard så vi kunne tegne og skissere ut ideene vi kom med. Innimellom stagnerte det, innimellom følte det ut som vi tok 2 steg tilbake, men sakte og sikkert beveget vi oss fremover. I tillegg til gode møter på skolen møttes vi også på Colonel Mustard i Oslo for litt teambuilding, men også for å sammen se på de mange ulike brettspillene de har for å se om vi kunne hente litt inspirasjon derfra.



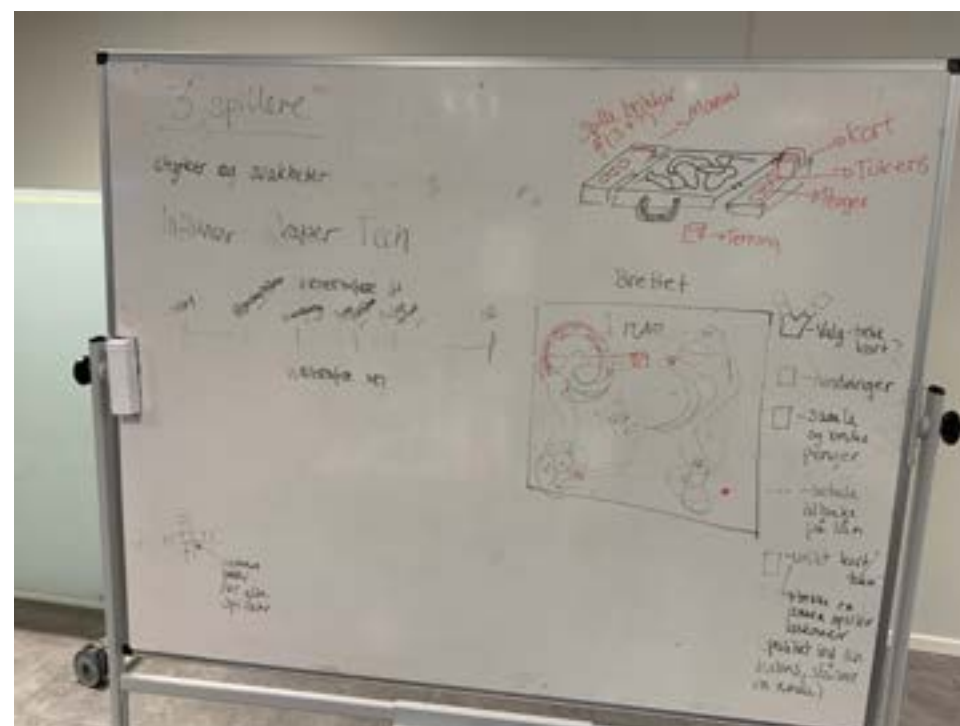
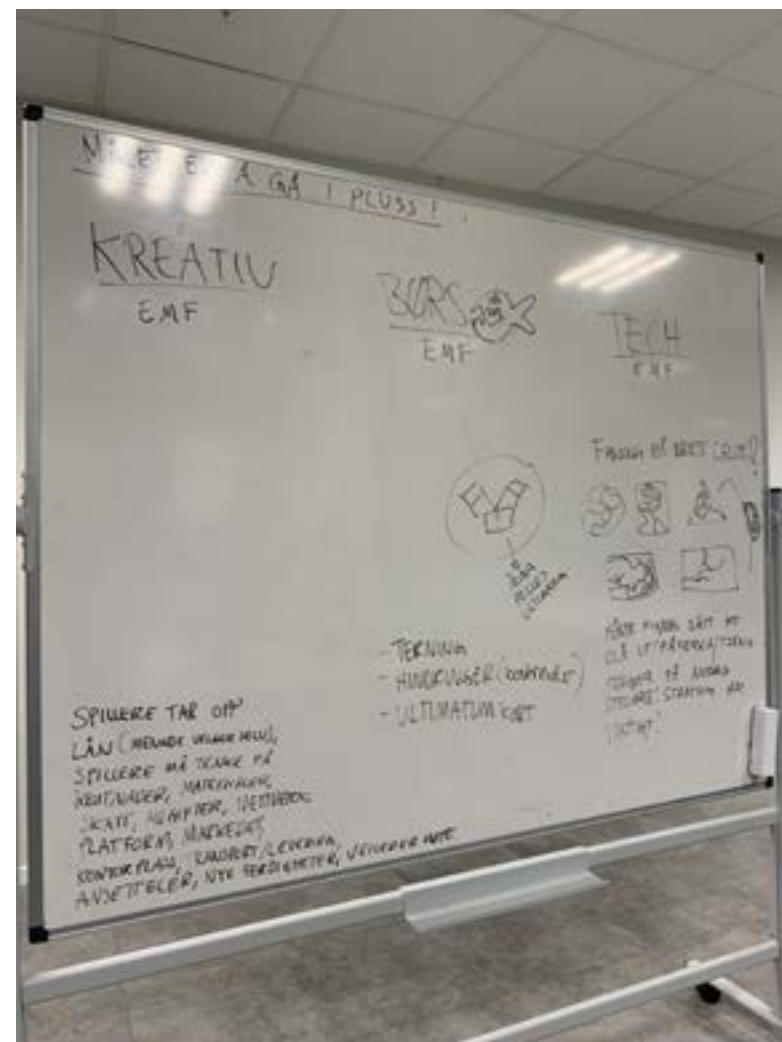
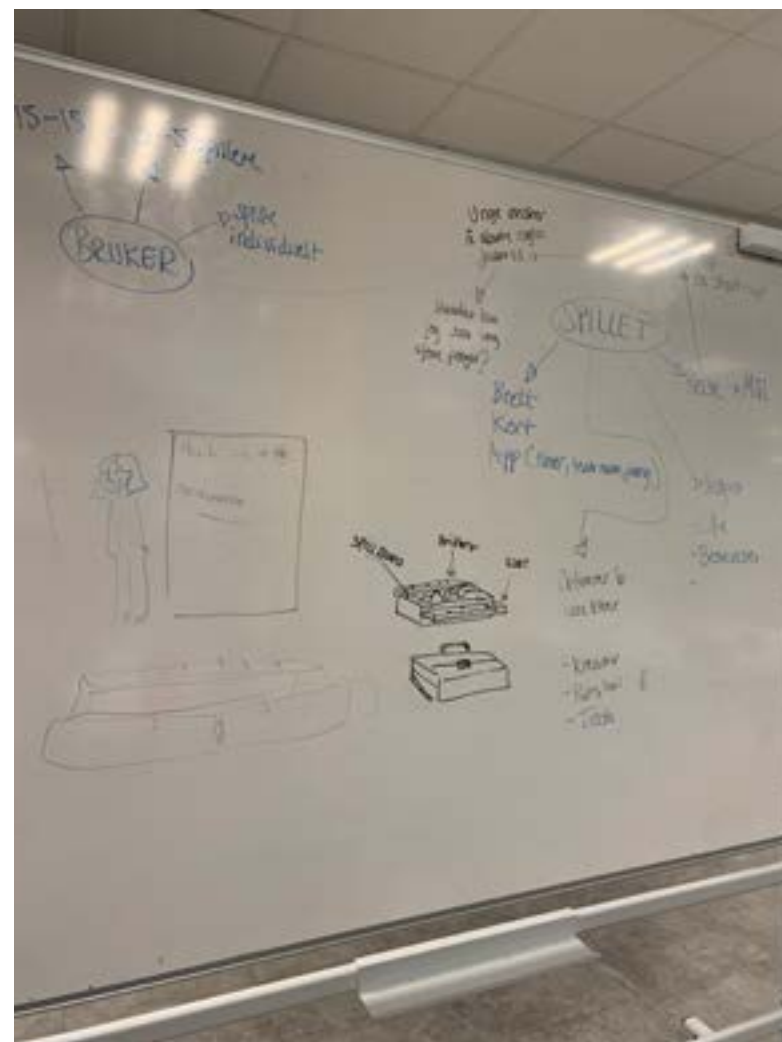




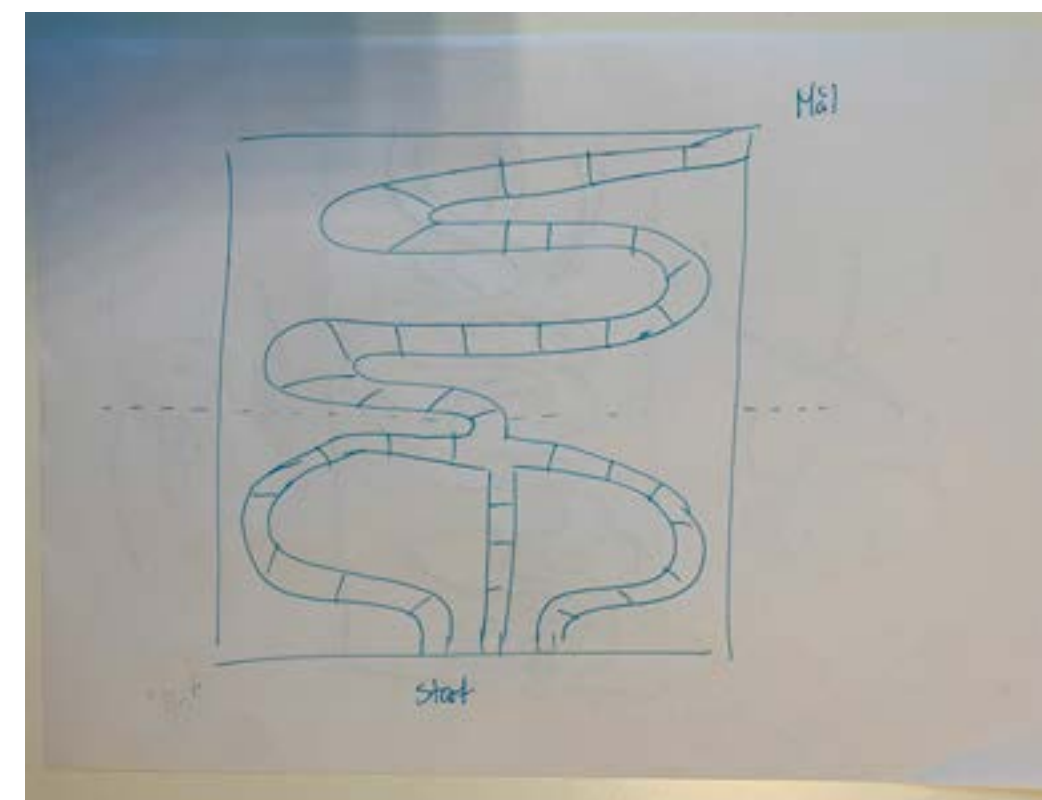
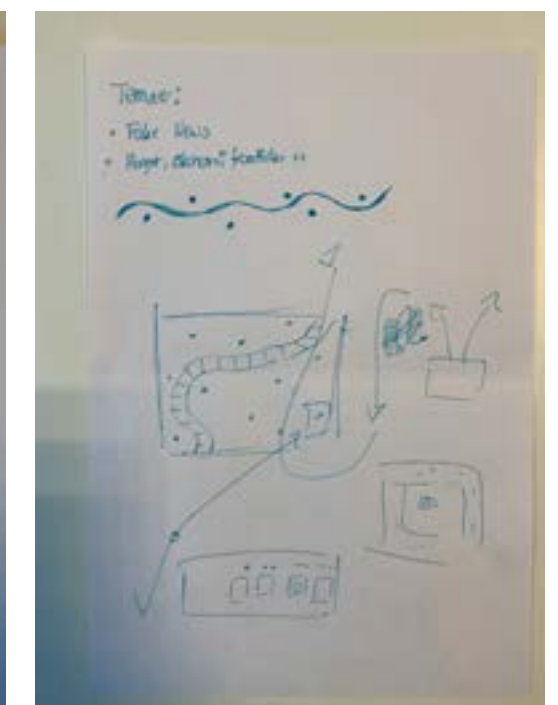
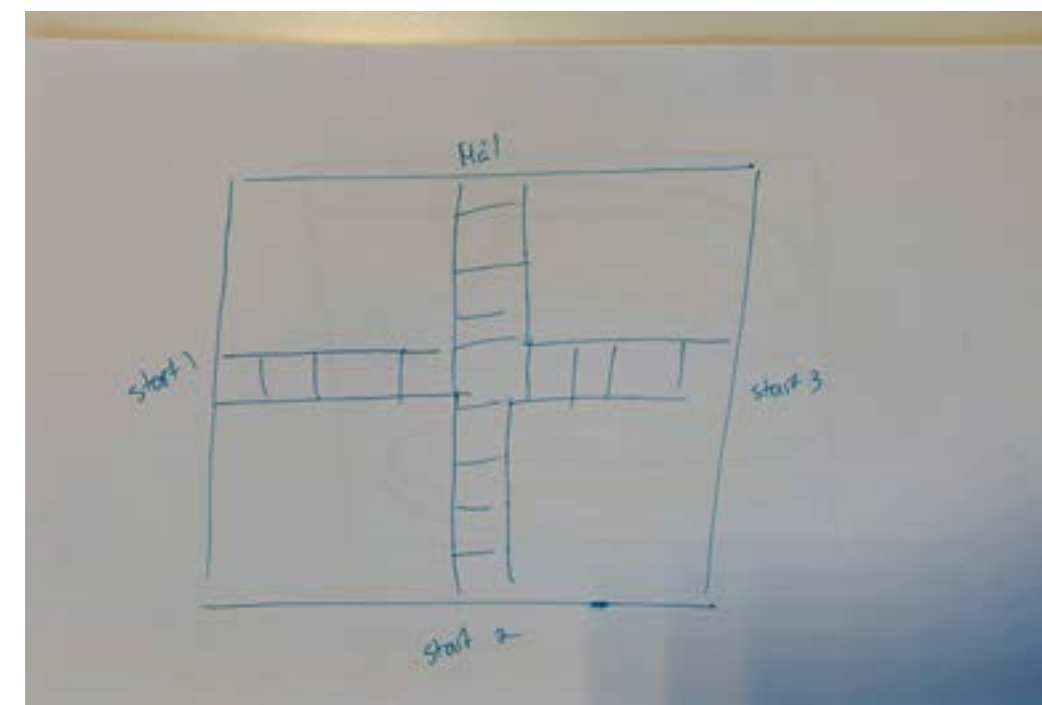
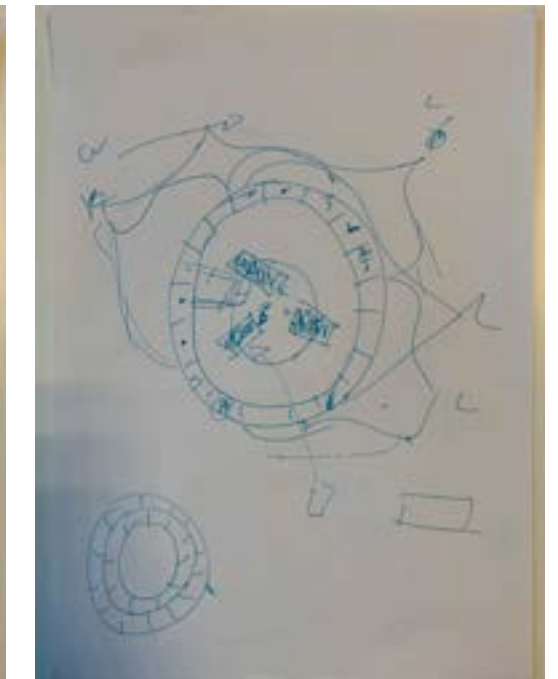
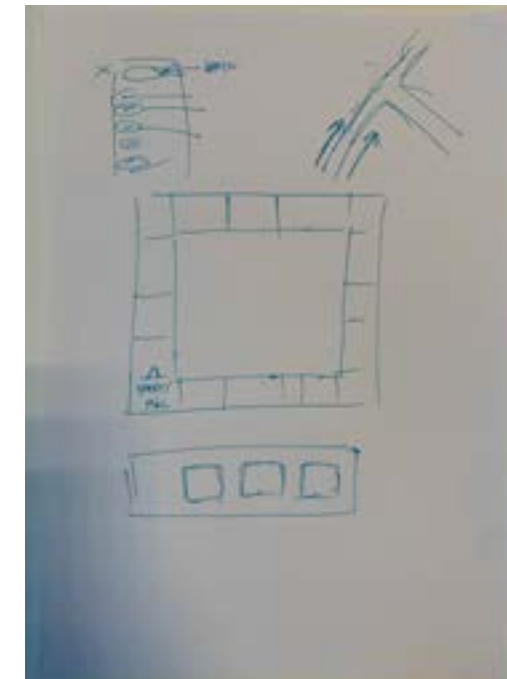


# PROSESSEN & SKISSER

Vi brukte whiteboard på skolen mye for å brainstorme og tegne ut hva vi tenkte. Det fungerte veldig bra og var et nyttig verktøy for oss alle for å visuelt vise hva vi tenkte.

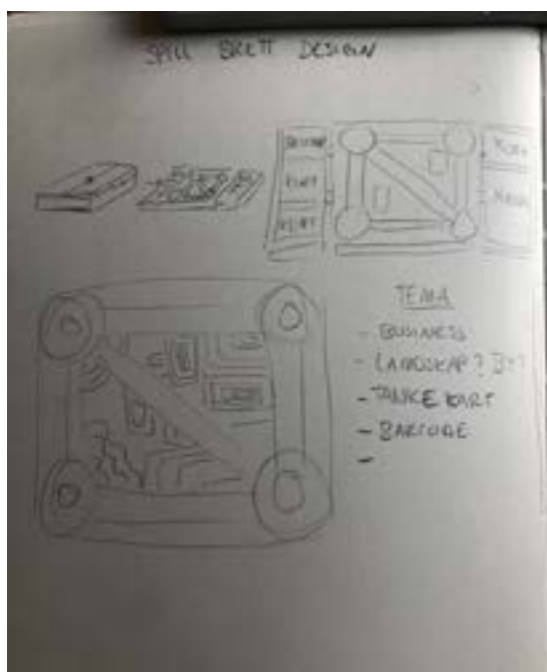
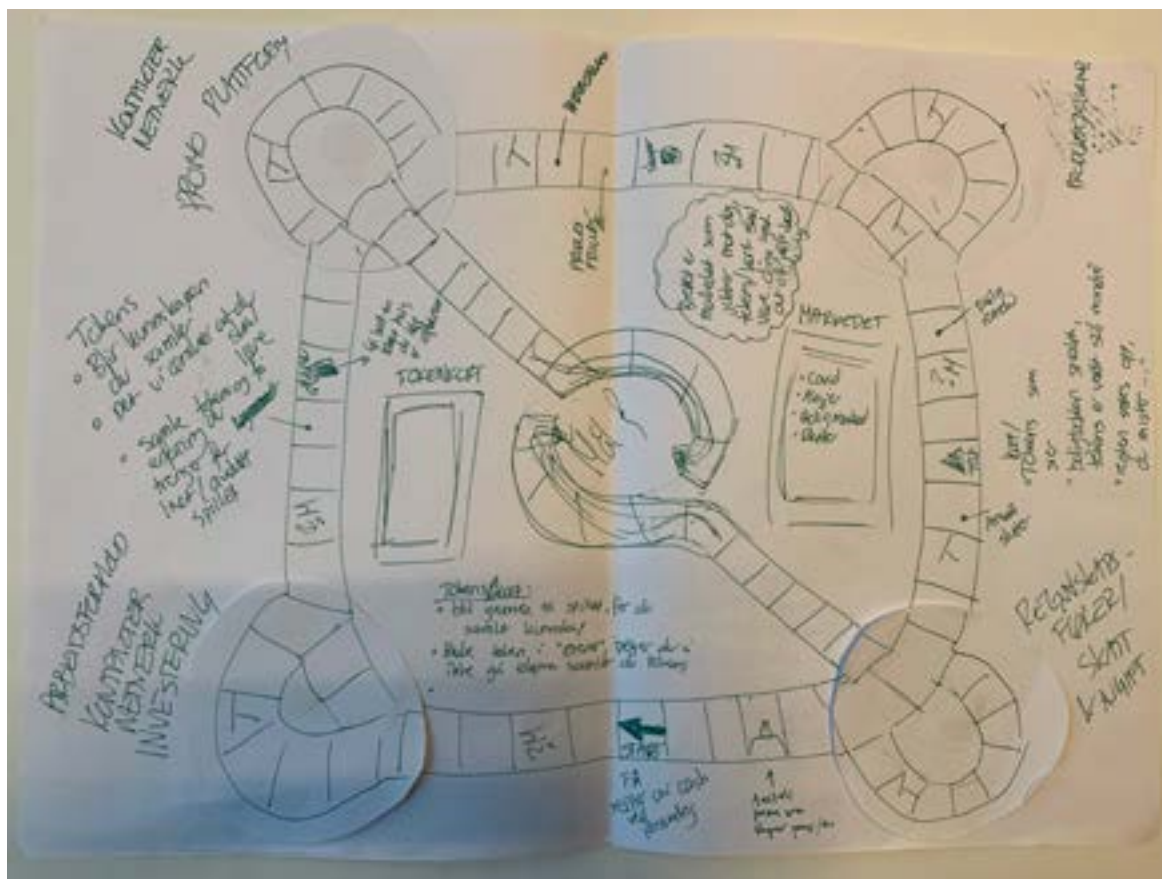
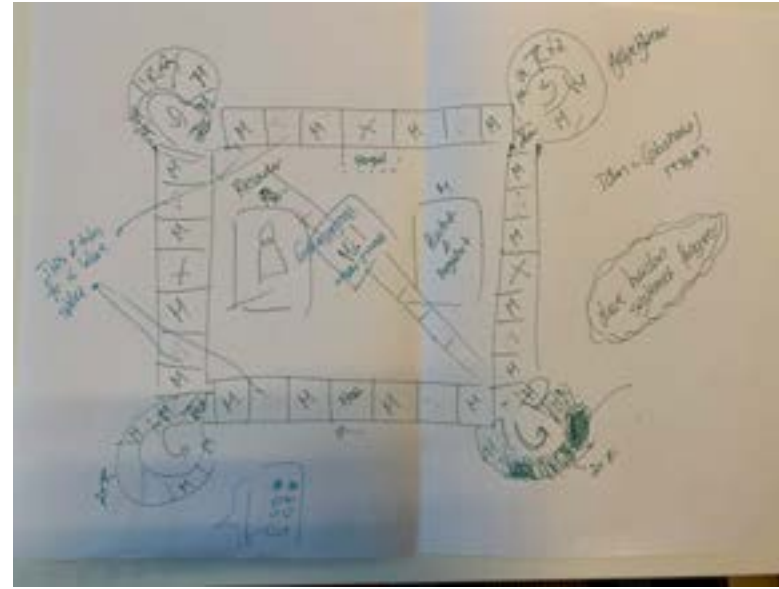
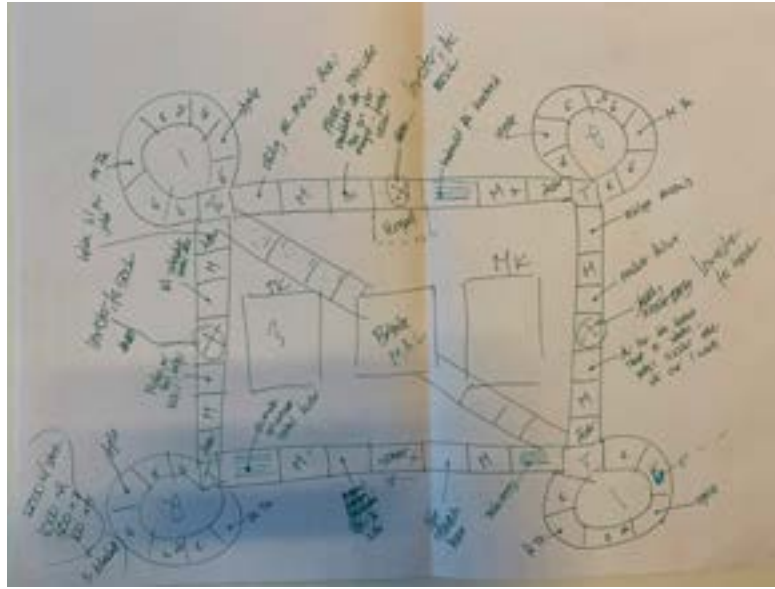


Vi prøvde oss på mange ulike løsninger for å få brettet til å være logisk og spillbart.

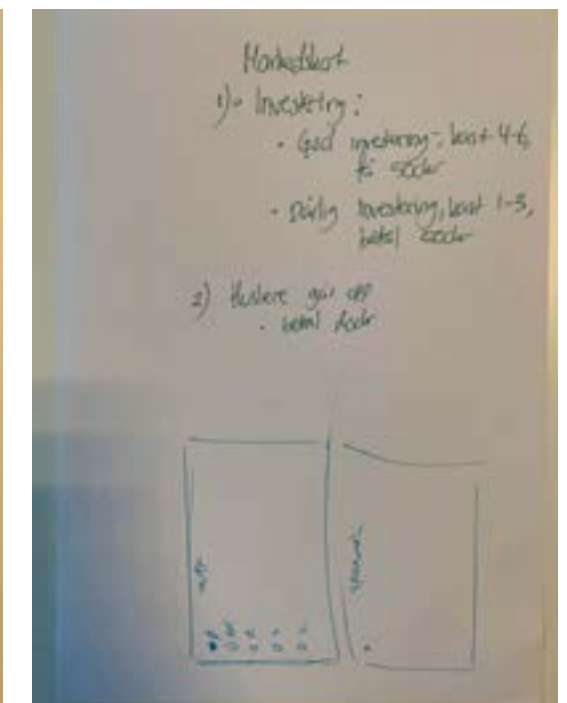
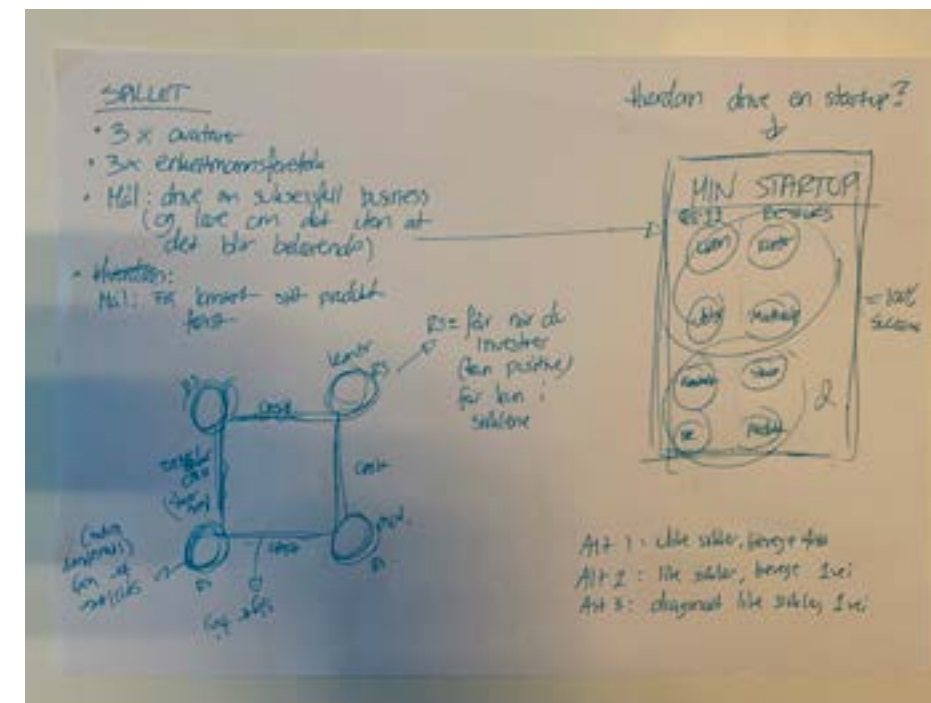
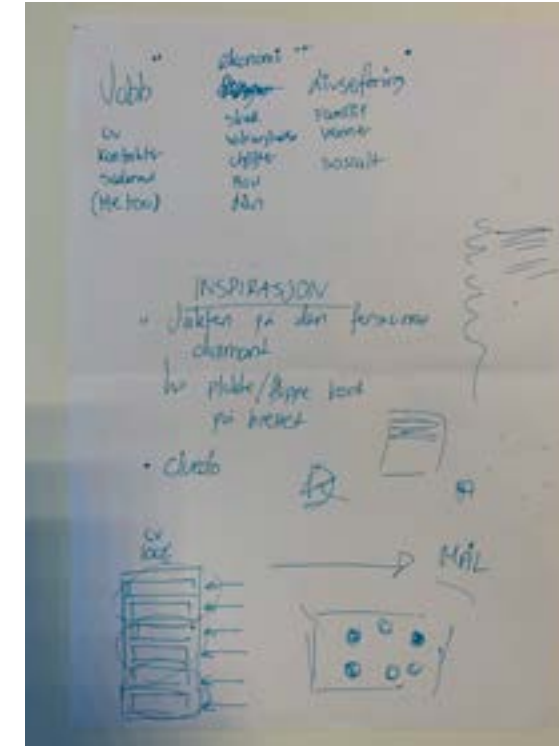




Til slutt landet vi på et design på brettet vi alle var fornøyde med og som vi alle følte passet til konseptet. Ulike løsi skisser av brettet ble tegnet opp:



Mens vi jobbet med utformingen av brettet jobbet vi også med hvordan de andre komponentene skulle se ut og hva de skulle inneholde.



# MÅLGRUPPE

Ungdom mellom 15-18 år som føler de ikke lærer nok om økonomi, business, ledelse og det å drive en bedrift på skolen, og som vil lære relevante ting innenfor disse kategoriene på en morsom og engasjerende måte

# PROBLEMSTILLING

Hvordan få ungdom til å lære relevante ting innenfor arbeidslivet på en morsom og engasjerende måte?

# PROBLEMLØSNING

Ved å tilby de et brettspill som ved hjelp av konkurranse engasjerer de til å sette seg inn i og drive sin egen business

# PERSONAS - HERMANN



**ALDER:** 16

**STUDIER:** Studiespesialisering

**BOSTED:** Manglerud, Oslo

**HOBBY:** Fotball, ishockey, e-sport, henge med venner

Hermann går studiespesialiserende på Manglerud vgs. Her bor han også med mamma, pappa, en lillesøster på 11 år og en storebror på 18 år. På fritiden liker han å henge med kompisene sine, og sammen spiller de fotball for Manglerud Star, litt ishockey på vinteren og liker å slappe av og spille blant annet PlayStation, Nintendo og Xbox. Brettspill og kortspill spiller han som oftest på hytta sammen med familien. Ved siden av studiene jobber han litt for faren sin som er gründer. Han ser veldig opp til faren sin og kunne tenke seg å drive sin egen bedrift når han blir stor. Han synes det er synd de ikke lærer nok om arbeidslivet på skolen og er veldig interessert i å vite mer om dette.



## PERSONAS - NORA



**ALDER:** 17

**STUDIER:** Medier og kommunikasjon

**BOSTED:** Hovseter, Oslo

**HOBBY:** Henge med venner, danse, trene, TikTok, Instagram, feste

Nora studerer medier og kommunikasjon på Elvebakken videregående skole. Hun bor på Hovseter med moren sin, en storebror på 21 år og en hund som heter Billie. På fritiden liker hun å henge med vennene sine, feste og trene. Hun er i en prosess med å starte sin egen bedrift hvor hun selger smykker hun perler selv. Dette har vært en hobby i 2 år og endelig tenker hun å ta steget ut og tjene penger på det hun driver med. Enn så lenge blir dette en sideting til skolen, men hun vil gjerne starte bedriften nå så hun kan forhåpentligvis skalere opp når hun er ferdig på videregående. Hun er usikker på hvordan ting funker i bransjen og er redd for å trå feil. Hun tenker at et brettspill som kan lære hun ting om hvordan en business fungerer i bransjen er midt i blinken for henne.

## PERSONAS - OMAR



**ALDER:** 17

**STUDIER:** Studiespesialisering

**BOSTED:** Oppsal, Oslo

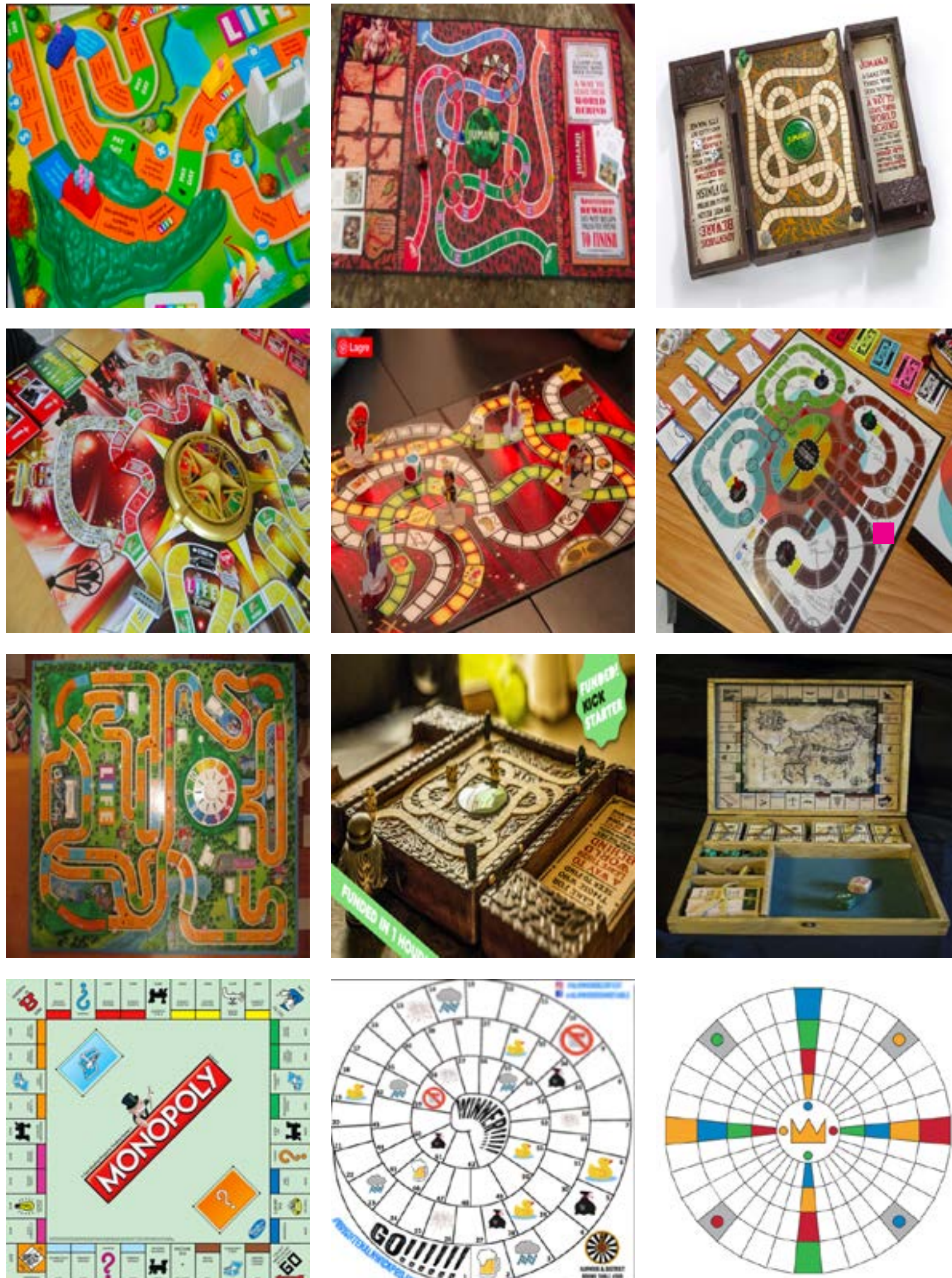
**HOBBY:** Formel 1, gaming, henge med venner og lese bøker

Omar går studiespesialisering på en videregående skole i Oslo sentrum. Han bor på Oppsal med mamma, pappa og en lillebror på 14 år. På skolen studerer han studiespesialisering, med fokus på økonomi og entreprenørskap. På fritiden liker han å henge med vennene sine, og sammen ser de på Formel 1, hvor Hamilton er helten. I tillegg liker de å game sammen; både med konsoller og på dataen. Ellers er Omar glad i å lese og sluker det meste han kommer over av sci-fi og historie. På skolen elsker han entreprenørfaget og drømmer om å lage en startup. Han lærer seg litt koding på si med en kompis og sammen tenker de å komme opp med et nytt produkt som kan revolusjonere avfallsbransjen. Han liker helst at spill er digitale, men er ikke fremmed for å spille noe som på en enkel og morsom måte kan lære han noe.



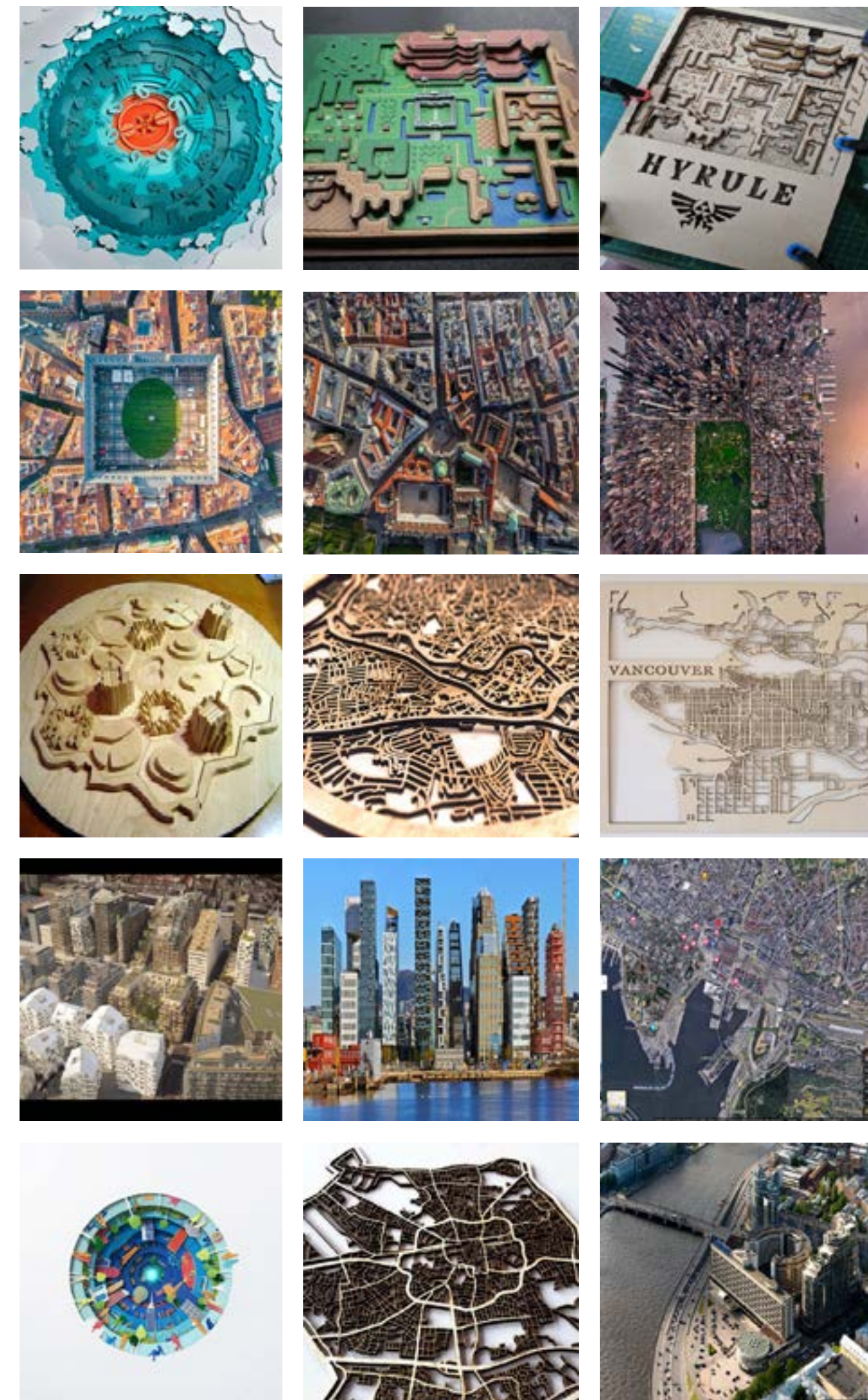
# INSPIRASJON

Underveis i innsiktsarbeidet tittet vi på flere spill for å få inspirasjon til hvordan brettet kunne se ut. Under er noen av spillene vi ble inspirert av:



# MOODBOARD

Etter at vi hadde blitt enige om formen på brettet ønsket vi at brettet skulle ha en "birdseye view" look. I tillegg ønsket vi å gjøre designet litt "Minecraft"-aktig med pixler og 3D. Under er moodboardet vi lagde:





# KONSEPTET

Konseptet vårt ble utarbeidet i løpet av prosessen. Vi ble, som nevnt under innsiktsarbeidet, enige om retningen ganske tidlig i prosessen og arbeidet bra derfra. Etterhvert som spillet ble til, skrev vi ned en konseptsetning som vi hadde i bakhodet mens vi jobbet. Den ble viktig for oss for den sørget for at etterhvert som vi tok beslutninger passet vi på at de ble tatt i henhold til konseptet vårt:

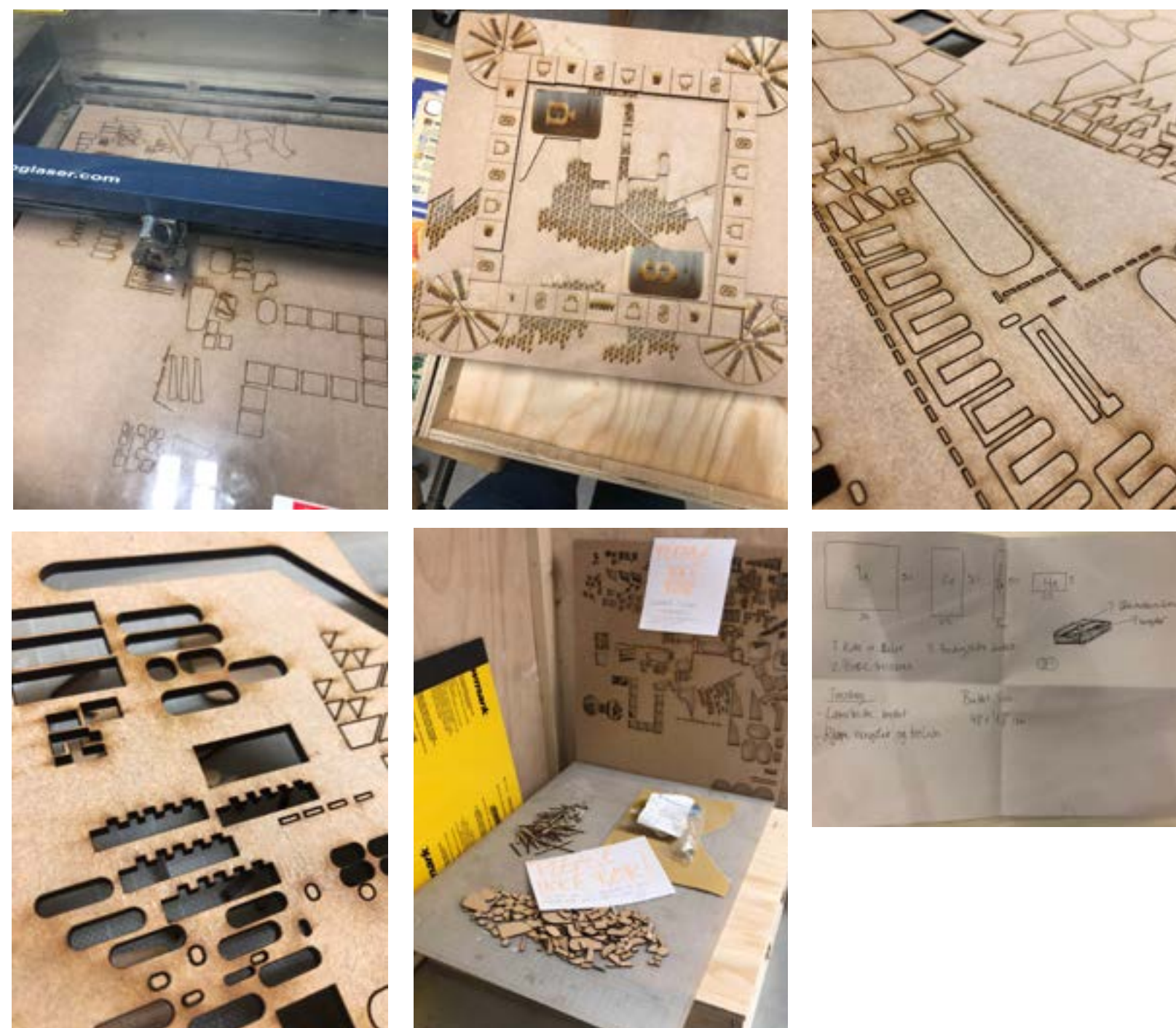
Level Up er et spill hvor spilleren skal drive en business og navigere seg gjennom markedet på en lærerik og morsom måte.

Vi ga spillet vårt navnet **Level Up** da det godt beskriver hva det er spilleren faktisk skal gjøre i spillet; den skal level up og sørge for å ha navigert seg gjennom arbeidslivet og tatt gode valg som påvirker bedriften, samtidig som den skal ha lært noe.



# PROTOLAB & LASERKUTTER

Vi utarbeidet prototypen vår på Protolabben og med laserkutter. Under er bilder av prosessen:





# PROTOTYPE

Etter å ha vært i labben begynte spillet vårt å ta form. Under er bilder av prosessen med å sette sammen spillet:



# SPILLET'S MEKANIKKER

## TID

Level Up er et spill som ikke har en tidsbegrensning, som en klokke eller lignende. Hovedformålet med spillet er å holde det under 45 minutter (en skoletime) slik at elevene kan spille seg ferdig før de skal videre.

## HANDLING

Handlingen går ut på at en spiller eier en bedrift og skal spille seg gjennom arbeidslivet. Underveis i spillet kan spilleren kjøpe seg ulike tjenester innenfor seks hovedkategorier: økonomi, markedsføring, arbeidsforhold, lansering, produkt og kontor. Spilleren har også fått utdelt en "CV" som den skal fylle i etterhvert som den trekker ulike businesskort og kjøper seg de ulike tjenestene. De dårligere tjenestene koster mindre mens de bedre tjenestene koster mer; på den måten håper vi å lære elevene at du kan ta snarveier og kjøpe dårligere tjenester, men det kommer til å koste i lengden. I tillegg vil spillerne trekke ulike markedskort; på de står det ting som kan skje i markedet og som får positive eller negative innvirkninger på din bedrift, alt utifra hvilke tjenester man har kjøpt. Jo bedre tjenester du kjøper, jo mindre negative konsekvenser fra markedet vil du få. Når en spiller har kjøpt tre underkategori-tjenester (til hver av de seks hovedkategoriene) kan en spiller gå inn i en av sirklene og bytte til seg en token mot kortene. Utifra hva man har betalt for tjenestene får man en gull-, sølv- eller bronsetoken. Når en spiller har byttet inn alle kortene sine og fått seks tokens av ulik valør kan spilleren bevege seg mot mål. Første spiller til mål, og som ikke har gått konkurs underveis, vinner.

I tillegg består spillet av både basishandlinger og strategiske handlinger. Av basis handlinger så kan spilleren flytte en brikke. Av strategiske handlinger så kan en spiller bl.a. bruke et markedskort for å beskytte seg mot eventuelle angrep (fra markedet eller en annen spiller).

## FERDIGHETER OG EGENSKAPER

Spilleren trenger ikke mange ferdigheter og egenskaper for å kunne gjennomføre spillet. De må kunne litt strategisk tenkning, samt klare å løse problemer. I tillegg kan det være en fordel å ha litt sosiale ferdigheter som det å forhandle og kommunisere med motspilleren.

## TILFELDIGHETER

Spillet består av flere tilfeldigheter; en spiller skal både kaste terning og trekke kort som ikke ligger i rekkefølge.



## ASYMMETRI VS SYMMETRI

Når det kommer til symmetri er LevelUp veldig symmetrisk. Alle starter samme sted, med samme utgangspunkt og beveger seg mot det samme målet. Symmetrien brytes opp når tilfeldigheter eller valg spillerne tar gjør at man trenger forskjellige ting for å bygge seg opp, for eksempel der én spiller trenger å lande på en spesifikk rute for å komme seg videre trenger kanskje motstanderen å få mer penger via andre ting som kan skje i spillet.

## MENTALE VS FYSISKE EGENSKAPER

Det er lite fysiske egenskaper i dette spillet, mest mentale med tanke på taktiske valg som må tas underveis i spillet.

## TILFELDIGHETER VS FERDIGHETER/EGENSKAPER

I LevelUp er det mange tilfeldigheter i det at man må lande på spesifikke ruter og trekke spesifikke kort for å kunne komme seg videre i spillet og vinne over de andre. Ferdighetene ligger i det å gjøre valg og å håndtere pengene sine på en slik måte at man setter seg i en situasjon der man overlever å ha uflaks, men samtidig ikke holder seg for mye tilbake.

## MENINGSFULLE VALG

De meningsfulle valgene i spillet dukker opp når en spiller velger hvor mange penger man vil investere i startupen sin etterhvert som man trekker kort . Her velger man om man vil spille trygt og bruke lite penger eller ta sjanser for en høyere belønning. High risk = high reward!

## KORTE VS LANGE SPILL

Tiden det tar å spille igjennom LevelUp er basert på hvor ofte spillerne lander på relevante ruter som gjør at de kan bygge seg opp og nå mål. Ved å spre de viktigste rutene jevnt utover spillebrettet har vi prøvd å sørge for at spillet ikke går for fort eller for tregt til tross for at det til syvende og sist er tilfeldigheter som bestemmer.

## BELØNNINGER OG STRAFF

Vi har prøvd å balansere belønninger og straff i LevelUp. Spillet blir for det meste drevet fremover ved at spillerne trekker kort som enten gir muligheter eller ressurser, eller tar fra spilleren ressursene.

## UTFORDRINGER VS. SUKSESS

I LevelUp ligger utfordringene i valgene man må ta underveis, og tilfeldighetene man møter. Om man gjør dumme valg og satser for stort tidlig kan utfordringene senere i spillet bli for store og man vil falle bak. Vanskelighetsgraden kommer fra hvor flinke motstanderne er alene og spillet i seg selv har ingenting ved seg som bestemmer om vanskelighetsgraden er høy eller lav.

## KONKURRANSE VS SAMARBEID

I vårt spill har målet vært å engasjere ved å lage skape en vennlig konkurranse rundt det å starte en startup. Det er ingen samarbeidselementer i LevelUp.

# SPILLETS REGLER

## OPPSETTING AV SPILLET

Del Markedskortene og Businesskortene i sine respektive bunker, stokk dem og legg dem på sine felt med teksten ned på spillebrettet

Hver av spillerne velger en spillebrikke og plasserer den på START-feltet

En av spillerne velges til banksjef. Banksjefen deler ut 100 000kr til hver spiller, fordelt slik:

10 000,- x 5

5000,- x 8

1000,- x 10

4. Spillerne begynner med å kaste terningen. Den som får høyeste poengsum begynner. Spillet fortsetter så mot venstre (med klokken)

## PASSERING AV START

Hver gang en spiller lander på, eller passerer, START, får den utbetalt 5000,- av banken.

## SPILLETS HENSIKT

Du skal være spilleren som kommer først til mål, uten å ha gått konkurs.

## SLIK SPILLER DERE LEVEL UP

Level Up er et spill hvor spilleren skal drive en business og navigere seg gjennom markedet og arbeidslivet på en lærerik og morsom måte. Hver spiller velger seg en avatar og plasserer den på START-ruten.

Spillet begynner ved START og brikkene flyttes rundt spillebrettet det antallet felt terningen viser. Hver spiller kan kaste terningen én gang per runde, med mindre noe sier noe annet. Den brikken spilleren lander på forteller hva spilleren skal gjøre. Om du lander på et felt markert med MK trekker spilleren et kort fra MK-bunken. Om en spiller lander på et felt markert med BK trekker spilleren et kort fra BK-bunken. Lander en spiller på et felt som har et tall på seg må spilleren gjennomføre det som står skrevet på Handlings-arket. Hvis ikke det er mulig å gjennomføre må spilleren stå over en runde.

## BUSINESSKORT (BK)

Trekker spilleren et Businesskort kan spilleren velge om h\*n vil kjøpe en av tjenestene. Spilleren må da betale summen for den tjenesten den går for til banken og notere på sin CV (på den respektive linjen) hva de betalte for tjenesten. I tillegg sparer spilleren på kortet den har kjøpt. Så er det neste spillers tur som kaster terningen og flytter antall øyne den viser. Og sånn fortsetter spillet. Hvis en spiller har dette kortet fra før av kan det selges til en annen spiller. Den som selger kortet får da pengene fra spilleren som ønsket å kjøpe det. Hvis ingen trenger kortet legges den tilbake i bunken. I tillegg til å vise hvilken tjeneste en spiller kan kjøpe inneholder også Businesskortet en liten forklaring eller en viktig ting angående arbeidslivet som spilleren må tenke på og som den kan lære seg. Hvert av Businesskortene har tre ulike nivåer du kan kjøpe tjenester på. Den billigste koster 1000,-, den mellomste koster 5000,-, mens den dyreste koster 10 000,-. På CVen sin kan man se hvor mange poeng man totalt må ha på en kategori for å bytte inn i de ulike token-valørene. På den måten kan en spiller tenke strategisk med pengene sine og hele tiden tenke fremover.

## MARKEDSKORT (MK)

Hvis en spiller lander på markedskort-ruten må den trekke et Markedskort fra bunken. Det som står på kortet må spilleren (eller alle spillerne) gjøre. Hvis ikke kortet er mulig å gjennomføre legges det nederst i bunken. Markedskort som har token-definerte oppgaver relateres kun til når man har vært og hentet tokens(gull, sølv eller bronse) inne i en sirkel.





Når en spiller har fylt opp én hovedkategori (det vil si at den har kjøpt alle de tre underkategoriene) kan den gå inn i sirklene på siden og bytte de tre kortene den har kjøpt mot en gull-, sølv-, eller bronsetoken. Hva slags token en spiller kan bytte til seg avhenger av summen den har betalt for de ulike tjenestene (synlig på CVen). En spiller kan gå inn i hvilken som helst sirkel og hente ut tokens. Når en spiller er inne i en sirkel, må den slå riktig antall øyne på terningen for å lande på riktig sted for å bytte ut Businesskortene med en token. En spiller kan være så lenge den vil inne i en sirkel og spilleren kan gå begge veier inne i sirkelen. Når spilleren er klar for å gå ut er det bare å slå terningen og komme seg ut og fortsette spillet. Det spiller ingen rolle hvor mange Businesskort en spiller ønsker å bytte inn til tokens i en sirkel.

Hvis en spiller har alle tre Businesskortene i en kategori, men trekker et kort i samme kategori, kan den spilleren som trakk kortet velge å oppgradere seg selv (kun i den kategorien den trakk) for å få en bedre token. Dette kan gjøres enten før eller etter at spilleren har byttet ut de tre kortene sine med en token. Spilleren må da betale full pris og får ikke refundert det den allerede har brukt på de tjenestene i den kategorien. Ønsker spilleren å ikke oppgradere seg selv kan kortet selges videre til en annen spiller. Når en person kjøper et Businesskort går pengene til den som selger det og ikke til banken.

### HVORDAN GÅ I MÅL

For å kunne gå i mål er en spiller nødt til å ha seks tokens på arket sitt. For å gå i mål må man ha alle seks tokens på plass, det vil si at man skal ha fylt ut alle 18 felt på sin CV, samt ha byttet inn 18 Businesskort mot seks tokens.

For å bevege deg mot mål må du se på verdien på de ulike tokens du har. Én gulltoken er verdt 1000, mens én sølvtoken er verdt 500. Én bronsetoken er verdt 0. Du legger sammen antall verdier og plasserer deg på riktig rute. Eks: har du tre gulltokens og tre sølvtokens er din totale verdi 4500 og du kan plassere deg på ruten med 4500 i med en gang. Du beveger deg fremover ved å slå mellom 5 eller 6 på terningen. Du kan da flytte én rute fremover og gi fra deg terningen til neste spiller. Du har kun én sjanse per runde. Får du mellom 1-4 må du vente med å slå på nytt til det er din tur igjen. Spillet avsluttes når førstemann går i mål. Hvis du går konkurs i løpet av spillet er du ute.

## SPILLET'S KOMPONENTER

Level Up består av mange komponenter:



Brett x 1



Terning x 1



CV x 3



Penger i valør 10 000,-, 5000,- og 1000,-



Regelsett x 1



Markedskort x 44



Businesskort x 18



Gulltokens x 18



Sølvtokens x 18



Bronsetokens x 18



Hendelser x 1



Avatarer x 3



DESIGNELEMENTER

Spillet vårt består av flere ulike designelementer:

FONTER

KEMCO PIXEL  
YOUR DOODLE FONT  
ROBOTO

FARGER

HOVEDFARGER

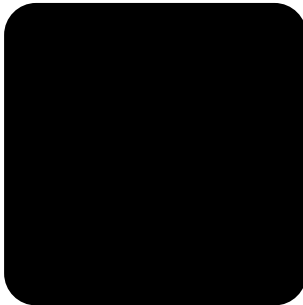


#238D44  
Grønt representerer penger

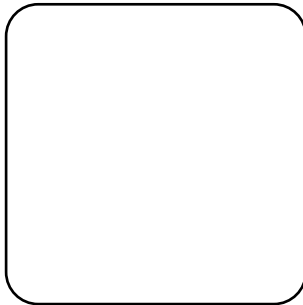


#F7941D  
Oransje representerer mynter

BASEFARGER



#000



#FFF

AKKSENTFARGER



#495CA6



#9A7833 (gull)



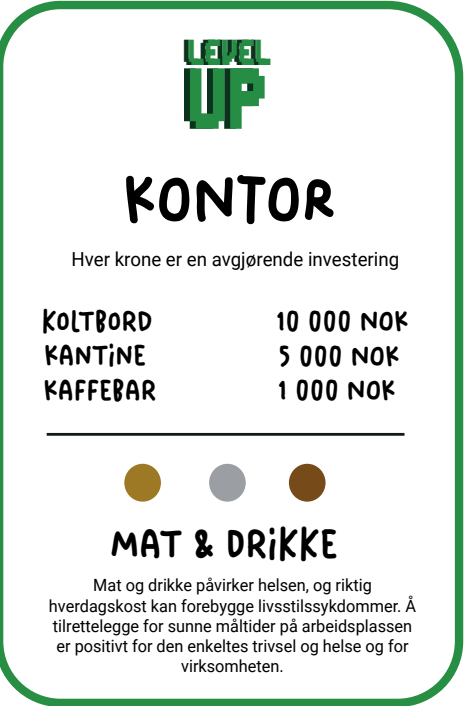
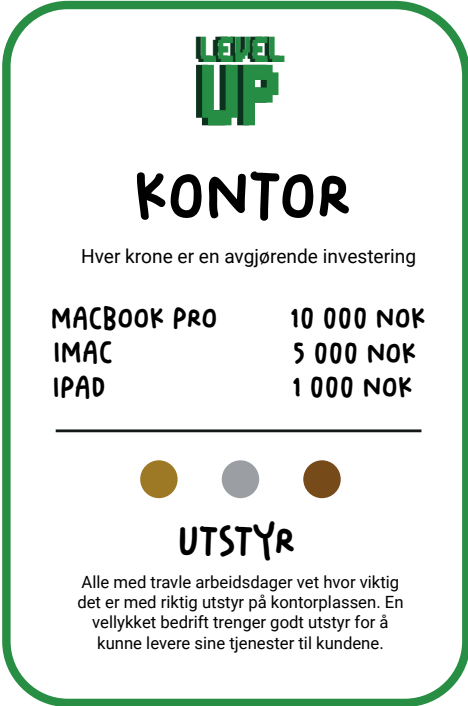
#9CA0A4 (sølv)



#764B23 (bronse)

BUSINESSKORT

I løpet av spillets gang vil en spiller måtte trekke flere Businesskort. Under er de digitale kortene:





LEVEL UP

LANSERING

Hver krone er en avgjørende investering

SVAKT EVENT + MASSE PRESSE & PR

10 000 NOK

LANSERING OVER ZOOM

5 000 NOK

NOEN SO-ME POSTERS

1 000 NOK

● ● ●

LANSERING

Den store dagen er her. Du vil lansere produktet ditt med et stort smell. Hvordan bør du gå frem for å få den beste festen og få nyheten om at produktet ditt er på markedet? Hvor langt er du villig til å gå?

LEVEL UP

ARBEIDSFORHOLD

Hver krone er en avgjørende investering

FAST ANSATT

10 000 NOK

BEMANNINGSBYRÅ

5 000 NOK

RINGEVIKAR

1 000 NOK

● ● ●

KONTRAKT

Du skal betale lønn, feriepenger og trygdegift for hver ansatt. Her skal du som arbeidsgiver ta stilling til hva du ønsker å gjøre livet mer behagelig, er den fint hvis du har det gøy de timene du er på jobb

LEVEL UP

ARBEIDSFORHOLD

Hver krone er en avgjørende investering

EGET KONTOR

10 000 NOK

APENT LANDSKAP

5 000 NOK

HJEMMEKONTOR

1 000 NOK

● ● ●

HVOR

Arbeidsslykke er viktig fordi du sannsynligvis bruker mye tid på jobb. Og hvis du ønsker å gjøre livet mer behagelig, er den fint hvis du har det gøy de timene du er på jobb

LEVEL UP

ARBEIDSFORHOLD

Hver krone er en avgjørende investering

BAR

10 000 NOK

BILJARDBORD

5 000 NOK

DETTE SPILET HER

1 000 NOK

● ● ●

GØY

Arbeidsslykke er viktig fordi du sannsynligvis bruker mye tid på jobb. Og hvis du ønsker å gjøre livet mer behagelig, er den fint hvis du har det gøy de timene du er på jobb

LEVEL UP

MARKEDSFØRING

Hver krone er en avgjørende investering

GOOGLE

10 000 NOK

SO-ME

5 000 NOK

PAPIRAVIS

1 000 NOK

● ● ●

PR/PLATTFORM

Det er stor forskjell på hvor langt og grundig annonsen din strekker seg over ulike typer plattformer. Det er viktig at du gjør research. Hvilken velger du?

LEVEL UP

MARKEDSFØRING

Hver krone er en avgjørende investering

KONSULENT

10 000 NOK

INHOUSE INFLUENCER

5 000 NOK

INTERSHIP FRA FRASELEN KRISTIANHA

1 000 NOK

● ● ●

SAMARBEID

Når det oppstår et pressende behov med liten tid til å skaffe et spesifikt Talent, vil ikke fast ansettelse være hverken det mest kostnadseffektive eller den raskeste måten å finne den rette personen på. Løsningen på problemet ditt er en selvstendig konsulent.

LEVEL UP

MARKEDSFØRING

Hver krone er en avgjørende investering

REKLAMEBYRÅ

10 000 NOK

SO-ME EXPERT

5 000 NOK

GJØR DET SELV

1 000 NOK

● ● ●

REKLAME

Markedsføring handler om å forstå kundenes behov, for så å tilby produkter og tjenester som møter behovene på en måte som atskiller seg fra konkurrerende tilbud. Dette er veldig viktig for produktet ditt.

LEVEL UP

PRODUKT

Hver krone er en avgjørende investering

GRØNT

10 000 NOK

HYBRID

5 000 NOK

IKKE GRØNT/OLJE

1 000 NOK

● ● ●

BÆREKRAFT

Bærekraftig utvikling er en plan for fremtiden, for planeten og alle som bor her. For å skape en bærekraftig utvikling må verden jobbe innen tre områder: klima og miljø, økonomi og sosiale forhold. Du gjør en forskjell.

LEVEL UP

PRODUKT

Hver krone er en avgjørende investering

KARBONFIBER

10 000 NOK

JERN

5 000 NOK

PLASTIKK

1 000 NOK

● ● ●

MATERIALE

En annen ting som forbrukerne synes er interessant er materiell. Det skal helst være god kvalitet og høye forbruksstandarder. Det lønner seg å tenke langsiktig.

LEVEL UP

PRODUKT

Hver krone er en avgjørende investering

NORGE

10 000 NOK

PORTUGAL

5 000 NOK

KAMBODSJA

1 000 NOK

● ● ●

PRODUKSJONS LAND

Her kan det være greit å tenke på kostnader og etikk. For det er veldig forskjellig fra land til land. Unngå mye ekstra kostnader, men også forferdelige arbeidsforhold som slaveri.

# MARKEDSKORT

I løpet av spillets gang vil en spiller måtte trekke flere Markedskort. Under er de digitale kortene:

MARKEDSKORT

LEVEL UP

ELON MUSK TWITTER AT HAN SKAL TIL JUPITER MED EN TESLA-BIL LAGET AV KARBONFIBER.

Hvis du har kjøpt karbonfiber må du levere tilbake kortet ditt fordi Musk har brukt opp alt.

Har du ikke dette kortet må du betale 1000,- til banken (staten)

Har du kjøpt karbonfiber må du levere tilbake kortet ditt fordi Musk har brukt opp alt.

Har du ikke dette kortet betal 1000,-

●

LEVEL UP

DONALD TRUMP SJER HAN ØNSKER Å STILLE SOM PRESIDENT IGJEN, OG ALLE AKJSER OVER HELE VERDEN GÅR NEDOVER.

Hvis du har mer enn 60 000,- må du gi fra deg 5000,- til banken (staten)

●

LEVEL UP

MARVEL VIL SPILLE INN HELE SIN NESTE FILM I NORGE, OG DETTE BETYR MANGE PENSER FOR NORSK ØKONOMI.

Trekk et økonomi-kort.

Hvis du trekker et kort du har, kan du selge til den som vil ha det

●

LEVEL UP

COVID-19 ER PÅ VEI TILBAKE OG ALLE KONTORER MÅ STENGE NED.

Har du kun kjøpt stasjonære pcer til dine ansatte må du levere inn Kontor-kortet.

Har du ikke dette kortet må du betale 1000,- til banken (staten)

●

LEVEL UP

MARK ZUCKERBERG LANSERER META 2.0 OG EIER SNART HELE INTERNETTET, OG DINE GOOGLEAKJSER GÅR OVERRASKENDE OPP.

Har du valgt Google som PR/Plattform får du 5000,- fra banken (staten)

●

LEVEL UP

DITT HARDE ARBEID INSPIRERER DINE ANSATTE TIL Å JOBBE MINST LIKE HARDT!

Neste gang du passerer start får du 5000,- ekstra

●

LEVEL UP

FORRIGE STYREMØTE GIKK BRA, KVARTALSRAPPORTEN FOR FORRIGE KVARTAL ER POSITIV OG INVESTORENE DINE ER IMPONERTE OVER DET HARDE ARBEIDET DU HAR LAGT NED.

Få 5000,- fra banken (staten)

●

LEVEL UP

DU MÅ LEGGE INN EKSTRA ARBEID FOR Å HOLDE FOLGE MED KONKURRENTENE DINE.

Betal 1000,- til hver spille som er med i spillet

●



LEVEL  
UP

DU GJØR DET SÅ BRA OG MÅ UTVIDE  
BUSINESSEN DIN!

Betal 1000,- for utgiftene til  
banken(staten).

I tillegg får du lov til å kaste på  
nytt!



LEVEL  
UP

INVESTORENE DINE ER VELDIG FORNØYDE  
MED ARBEIDET DITT OG VIL INVESTERE  
MER.

Oppgrader en valgfri sølvtoken til  
gulltoken



LEVEL  
UP

DET UTENKELIGE SKJER OG NORGE  
VINNER FOTBALL-VM! HELE LANDET ER  
UTE OG FEIRER OG INGEN FÅR GJORT NOE  
JØBB.

Alle spillere må flytte 2 ruter tilbake



LEVEL  
UP

COVID-19 RESTRIKSJONENE HAR ØPPHØRT  
OG BILLIG ARBEIDSKRAFT KOMMER TIL  
NORGE.

Du får 5000,- av banken(staten) for  
å ansette disse



LEVEL  
UP

GRATULERER, DU HAR ENDELIG FÅTT  
GJENNOM PATENTET PÅ PRODUKTET  
DITT!

Rykk frem til start og motta 5000,-  
fra banken(staten)



LEVEL  
UP

NOEN FANT DE KLEINE TIKTOKENE DU  
LAGDE SOM 14ÅRING, OG  
TROVERDIGHETEN DIN HAR FÅTT ET  
SLAG.

Betal 1000,- til veldedighet  
(banken) for å få troverdigheten  
tilbake



LEVEL  
UP

INVESTORENE DINE ER IKKE FORNØYDE  
MED RESULTATENE OG TREKKER SEG.

Betal 5000,- til banken(staten)



LEVEL  
UP

YAY! DU OG DIN BEDRIFT VANT  
"START-UP OF THE YEAR"!

Rykk frem til start og motta 5000,-  
fra banken(staten)



LEVEL  
UP

DET HAR VÆRT EN STOR SKOGBRANN  
SOM HAR ØTSLATTET NESTEN ALLE  
TREERNE I NORGE.

Har du valgt å annonsere via  
papiraviser får du ikke mulighet til  
det nå.

Gi fra deg publiserings-kortet. Du  
får heller ikke igjen pengene og er  
nødt til å stryke alle publiserings-poeng du har skrevet ned



LEVEL  
UP

DU BLIR FILMET MENS DU GJØR NOE  
KLEINT PÅ BYEN, OG IMAGET DITT STÅR  
PÅ SPILL.

Betal 1000,- til alle de andre spillere  
for å få dette til å gå bort



LEVEL  
UP

DU TRENGER LITT MER HJELP OG MÅ  
HYRE INN EN KONSULENT FOR Å HJELPE  
DEG FORBEDRE BEDRIFTEN DIN.

Du kan velge å betale 10 000,- til  
banken(staten) og oppgrade en  
valgfri sølvtoken til gulltoken. Hvis  
du ikke ønsker dette legger du  
kortet tilbake i bunken



LEVEL  
UP

DU HOLDER EN KONSERT FØR Å  
PROMOTERE PRODUKTET DITT, MEN  
SEIGER ALTFOR FÅ BILLETTER (DÅRLIG  
MARKEDSFØRING).

Du taper penger og må betale  
5000,- til banken(staten)



LEVEL  
UP

EU ER LEI AV AT ZUCKERBERG TAR OVER  
VERDEN, SÅ DE STENGER NED FACEBOOK.

Har du kjøpt Facebook som  
plattform må du levere inn kortet  
ditt.

Har du ikke kortet må du betale  
1000,- til banken(staten)



LEVEL  
UP

DIN MARKEDSFØRINGSSJEF HAR STUKKET  
AV OG DU MISTER ALLE MARKEDSFØRING-  
SKORTENE DINE.

Du får heller ikke igjen pengene og  
er nødt til å stryke alle  
markedsførings-poeng du har  
skrevet ned



LEVEL  
UP

NORGE HAR SOLGT NESTEN ALL STRØM TIL  
UTLANDET.

Det betyr dyrere strøm for deg.  
Betal 1000,- til banken(staten)



LEVEL  
UP

DU TRENGER LITT MER HJELP OG MÅ  
HYRE INN EN KONSULENT FOR Å HJELPE  
DEG FORBEDRE BEDRIFTEN DIN.

Du kan velge å betale 5000,- til  
banken(staten) og oppgrade en  
valgfri bronsetoken til sølvtoken.  
Hvis du ikke ønsker dette legger du  
kortet tilbake i bunken



LEVEL  
UP

DET SKJEDDE EN FEIL I REGNSKAPET FRA I  
FJØR OG DU BETALTE FOR MYE SKATT.

Du får igjen 1000,- på skatten fra  
banken(staten)



LEVEL  
UP

DET LØNNER SEG Å HA TRO PÅ EGET  
PRODUKT OG INVESTERE STORT I SIN  
EGEN BEDRIFT.

Få tilbake 1000,- fra banken(staten)  
for hver gulltoken du har





LEVEL  
UP

JULEN NÆRMER SEG.

Nissen gir alle spillere 1000,-.  
God jul



LEVEL  
UP

HUSLEIA GAR OPP I ÅR FORDI NORGES  
BANK SETTER OPP SYTRINGSRENTA 0.5%.

Du må betale 1000,-  
til banken(staten)



LEVEL  
UP

JULEN NÆRMER SEG OG DU MÅ BETALE  
JULEBONUS TIL DINE ANSATTE.

Har du 1 eller flere gulltokens,  
må du betal 5000,-  
til banken(staten)



LEVEL  
UP

EN AV DINE ANSATTE HAR ÅPENT EN  
MAIL HVOR HAN TRODDE HAN HADDE  
ARVET EN GHANESISK PRINS.

Dere ble istedenfor hacket og må  
betale løsepenger på  
5000,- til banken



LEVEL  
UP

HVERT ÅR MÅ BEDRIFTER BETALE SKATT  
TIL STATEN. DET HAR DU IKKE GJORT OG  
MÅ DERFOR NÅ BETALE 5000,- TIL  
BANKEN(STATEN).

Hvis du har kjøpt  
regnskapsfører-kort så slipper du å  
betale for da har den personen  
sørget for å betale skatten



LEVEL  
UP

DU HAR EN ILLOJAL ANSATT SOM HAR  
GÅTT TIL KONKURRENTEN

Du må gi bort din neste runde til  
h\*n til høyre for deg. Du må stå  
over en runde og h\*n til høyre får  
kaste terningen to ganger etter  
hverandre



LEVEL  
UP

DU HAR BLITT GRÅDIG OG DET GJØR DINE  
ANSATTE MISFØRNØYDE.

Betal 1000,- til banken(staten) for  
hver bronsetoken du har



LEVEL  
UP

DETTE KORTET BESKYTTER DEG MOT ET  
ANGREP EN AV DINE MEDSPILLERE  
PRØVER Å UTFØRE PÅ DEG.

Dette kortet kan kun brukes én  
gang og må legges tilbake i bunken  
etter at det er brukt



LEVEL  
UP

DU HAR SPIONERT PÅ DINE KONKUR-  
RENTER OG DERES PRODUKTER.

Få 1000,- fra han til venstre fra deg  
for hver bronsetoken han har



LEVEL  
UP

HURRA! DITT HARDE ARBEIDET MED  
MARKEDSFØRING AV PRODUKTET DITT  
HAR GITT POSITIV AVKASTNING! EN  
UTENLANDSK INVESTOR ØNSKER Å  
INVESTERE I BEDRIFTEN DIN.

Hvis du har bronsetoken på et  
markedskort kan du oppgradere til  
sølvtoken uten å betale ekstra



LEVEL  
UP

DU OG SPILLEREN TIL HØYRE FOR DEG  
KONKURRERER OM Å HA DET BESTE  
PRODUKTET.

Kast terningen én gang hver og den  
som får høyest tall på terningen får  
5000,- fra banken



LEVEL  
UP

DIN PRODUKTIDE ER VELDIG GOD, OG HVIS  
DU HAR UNDER 40 000,- VIL ET  
UTENLANDSK FIRMA STARTE EN  
CROWDFUNDING FOR DEG.

Heldiggris! Få 5000,-  
fra banken(staten)



LEVEL  
UP

OJ DA! DU BLIR SAKSØKT FOR DÅRLIGE  
ARBEIDSFORHOLD.

Har du mer bronsetokens enn du  
har gulltokens totalt taper du  
søksmålet og må gi 5000,-  
til banken(staten).

Har du mer gulltokens får du kaste  
terningen igjen



LEVEL  
UP

HVIS DU HAR KJØPT REGNSKAPSFØRER,  
BESKYTTER DET KORTET DEG MOT ET  
ØKONOMISK ANGREP.

Dette kortet kan kun brukes én  
gang og må legges tilbake i bunken  
etter at det er brukt



LEVEL  
UP

A NEI! LAGERET DITT BRANT NED.  
FLAKS FOR DEG AT DU HAR FORSIKRING!

Få 10 000,-  
fra banken(staten)  
men stå over en runde



LEVEL  
UP

STATENS PENSJONSFOND UTLAND  
(OLJEFONDET) HAR HATT ET STRÅLENDE  
ÅR

Alle bedrifter/spillere får 1000,-  
hver fra banken(staten)



LEVEL  
UP

DU HAR GLEMT Å TA PAUSE FRA ARBEIDET  
DITT OG HAR BLITT OVERARBEIDET.

Hopp over en runde mens du tar en  
vefortjent pause





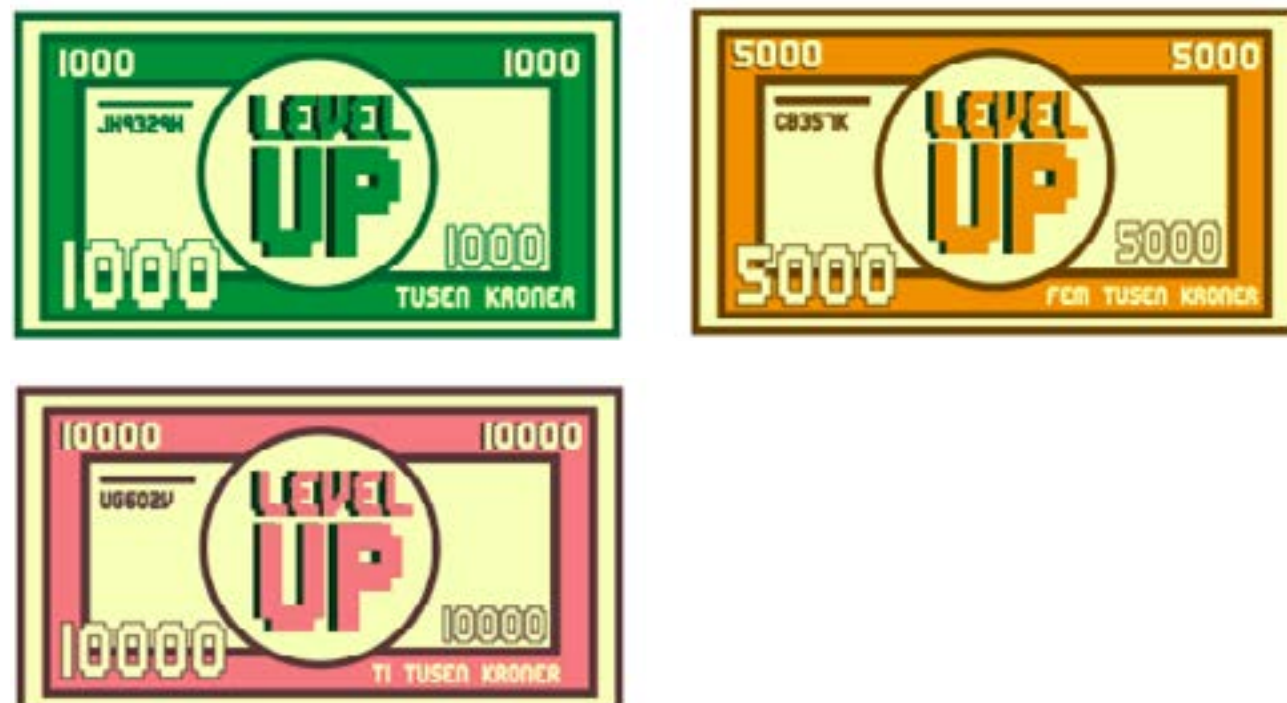
# HENDELSER

Når en spiller lander på et nummer på brettet må den utføre det som står skrevet i Hendelseskortet. Under er det digitale kortet:



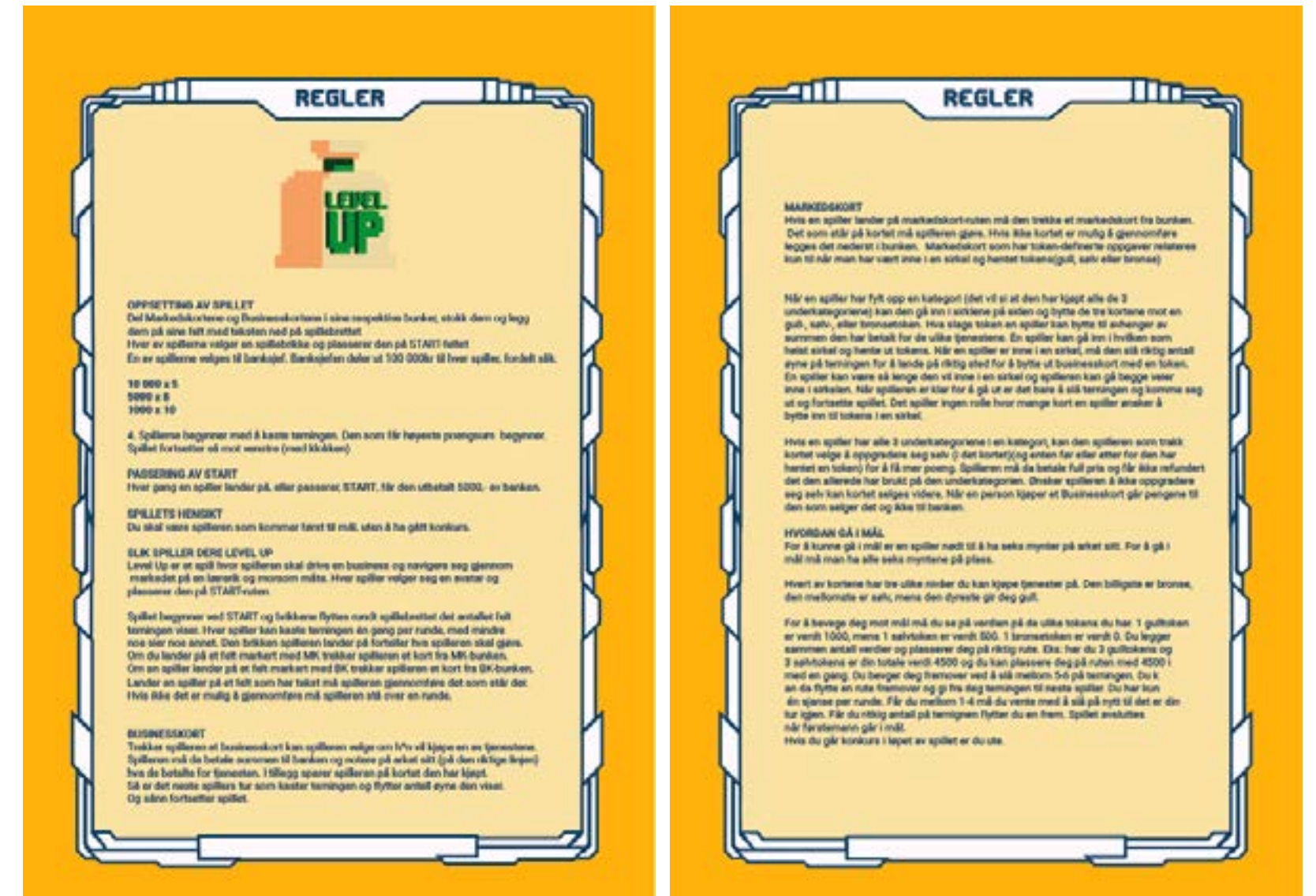
# PENGER

Hver spiller får utdelt en viss sum penger på starten av spillet, i tillegg til at banken har en del. Under er de digitale pengesedlene:



# REGELBOOK

For å skjønne hvordan man spiller spillet har vi laget en regelbok som følger med. Under er den digitale regelboken:





CV

Før et spill starter får en spiller utdelt en "CV" som består av seks hovedkategorier som alle har tre underkategorier. Alle disse underkategoriene skal fylles inn for å kunne gå inn og hente tokens som igjen kan ta deg til mål. Under ligger den digitale CV-en:

CIRRICULUM  
VITAE

ELENORA LANGSTON  
INFLUENCER

\$

25000-30000

\$

11000-20000

\$

3000-7000

?

KONTOR

UTSTYR  
MAT & DRIKKE  
BELIGGENHET

?

MARKEDSFØRING

REKLAME  
SAMARBEID  
PR/PLATTFORM

?

PRODUKT

MATERIALE  
PRODUKSJONSLAND  
BÆREKRAFT

?

ARBEIDSFORHOLD

GØY  
HVOR  
KONTAKT

?

ØKONOMI

LØNN  
GODER  
REGNSKAP

?

LANSERING

LANSERING  
ARTIST  
STED

Fyll inn poeng som tilsvarer kjøpene dine og  
legg deretter til matchende mynter for totalbeløpet.

TOTALT  
POENG =

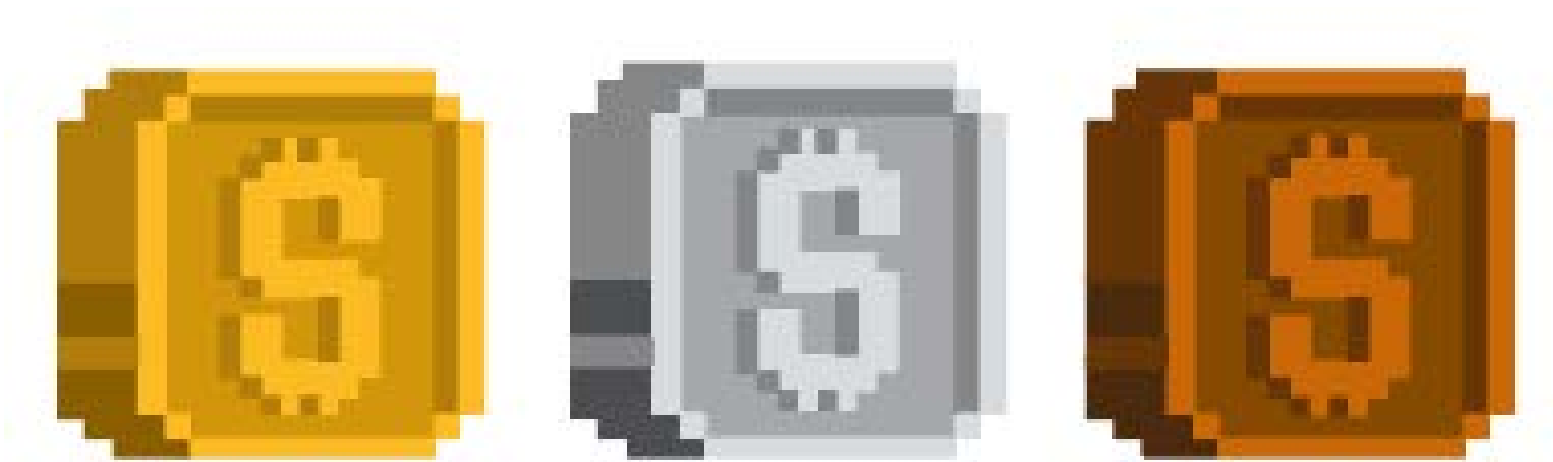
AVATARER

Før spillet begynner må hver spiller velge seg en avatar. Under er de tre ulike digitale avatarene en spiller kan velge mellom:



TOKENS

Når hver spiller bytter inn sine tre businesskort får de en token. Under er de digitale gull-, sølv- og bronsetokens:





# SPILLBRETET

Brettet vårt skal forestille Oslo sett ovenfra. Under er det digitale brettet:



# FERDIG - BUSINESSKORT

Under er de ferdig laminerte Businesskortene:



# FERDIG - MARKEDSKORT

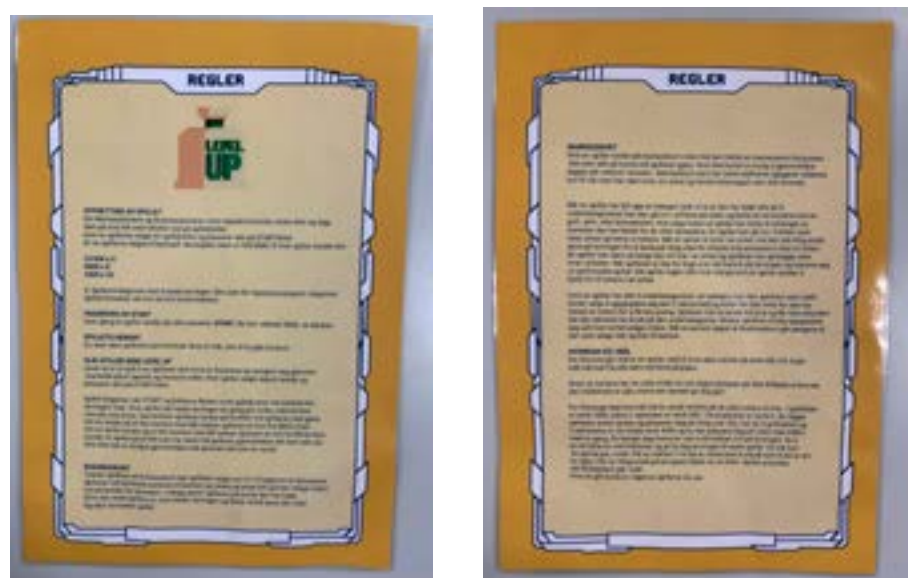
Under er de ferdig laminerte Markedskortene:





## FERDIG - REGELBOK

Under er den ferdig laminerte regelboken:



## FERDIG - PENGER

Under er de ferdig printete pengene:



## FERDIG - CV

Under er de ferdig laminerte CVene:



## FERDIG - TOKENS

Under er de ferdig laminerte tokens:



## FERDIG - AVATARER

Under er de ferdig laserkuttete avatarene:





## FERDIG - SPILLEBRETET

Under er den siste, og ferdige, iterasjonen av spillet vårt



## SPILLET I SISTE ITERASJON

Bildene under er fra siste prøvespilling og viser spillet i sin siste iterasjon:







## LINKER TIL VERKTØY



<https://www.notion.so/bookiscom/TEMA-12-DIGITAL-HISTORIEFORTELLING-ab8f2234baed4df3aae307a3a7c05853>



<https://www.figma.com/file/8J7CjKc9f0N0kbf6jbp1H0/Tema-12?node-id=318%3A155>





TAKK FOR OSS!