|  |
| --- |
| **Entreprenørskabsspilprojektet** |
| **Opgave:**  At udvikle et læringsspil til et emne inden for iværksætteri.  **Tidsperiode:** Start :  Slut:  **Aflevering:**  Aflevering vil være i form af en udstillingsstand, med et:  **procesboard** og en **spil-prototype** samt en **pitch-præsentation**  **Sprog:** dansk/engelsk  **Gruppestørrelse:** 4-5 (dannet af studerende) |
| **Vurdering og feedback:**  Der vil blive givet feedback i løbet af projektperioden, på messestanden og ved pitch -præsentationen. |
| **Projektprogram:**  **Uge 1:**   |  |  | | --- | --- | | Torsdag 9.10- 12.30: | **Faglig dag**  Entreprenørdag- Intro til spiludvikling. | | Fredag ​​ 9.10.- 14.00 | Brætspilsdag. | |  |  |       **Uge 2:**   |  |  | | --- | --- | | Mandag 8.20- 13.50: | Google Design sprint: Plan og Mål | | Tirsdag 8.20- 13.50: | Google Design sprint: Sketch | | Onsdag 8.20- 13.50: | Google Design sprint: Udvælg | | Torsdag 8.20- 13.50: | Google Design sprint: Prototype | | Fredag ​​1. 8.20- 10.55: | Google Design sprint: Test |   **Uge 3**   |  |  | | --- | --- | | Mandag 8.20- 13.50: | Postproduktion og afslutning | | Tirsdag 8.20- 13.50: | Postproduktion og afslutning | | Onsdag 8.20- 13.50: | Præsentation og udstillings forberedelse | | **Torsdag ​​**  8.20 – 13.50 | **Spil-demodag+ pitch -præsentationer** | |  |  | |
| **Projektbeskrivelse: Udvikling af et læringsspil**  Et 3-ugers projekt, hvor I skal udvikle et læringsspil om iværksætteri. Der vil være fokus på designprocesser, brugerinddragelse og spiludvikling.  **Formål:**  At kende til centrale aspekter af iværksætteri og styrke motivationen til at være iværksætter.  Målet er at skabe en samling af forskellige spil, der opsummerer flere aspekter af iværksætteri, der skal bruges i undervisningssituationer.  Spillene skal være rettet mod andre studerende på erhvervsakademier og deres lærere.  Hver gruppe skal designe et spil baseret på gameplay-elementer i eksisterende brætspil.  Spillene skal på en engagerende og sjov måde bidrage til de studerendes læring.  Spillet kan være fysisk, digitalt eller en kombination af disse.  Spillene kan være prototyper, men gameplay og brugerinteraktioner kan visualiseres enten ved mock-ups, videoer eller kombinationer af disse.  **Om emner:**  Hver gruppe skal vælge et emne fra nedenstående liste. Hvert emne har et ledsagende kompendium, der udleveres fysisk.  Det er vigtigt, at spillet inkluderer emnet på en eller anden måde. Det kan være baseret på nogle af de case -historier, der er givet i kompendiet, eller inkludere nogle af teoriene på en mere direkte måde.  **Om spilelementer:**  I begyndelsen skal hver gruppe vælge et traditionelt brætspil som grundlag for at udvikle deres gameplay. Det betyder, at gruppen skal analysere spillet og beskrive, hvilke spilelementer der udgør dette specifikke spil. Det er ikke meningen at lave en 1-1 kopi af gameplayet, men at bruge nogle af elementerne som grundlaget for det nye spil.  **Iværksætteremner :**(baseret på ”Effectuation” af Sarah Sarasvati)  *• 10 ”Bird in Hand princip”: Arbejd med det, du har*  *• 12 Det overkommelige tabsprincip: Risiko lidt, mislykkes billigt*  *• 14 Crazy quiltprincip: Danne partnerskaber*  *• 16 Limonadeprincippet: Udnyt overraskelse* |
| **Læringsmål:**  1. At have viden om centrale aspekter af iværksætteri  2. At kunne deltage aktivt i en "design Sprint" -proces  3. At anvende spilelementer i en læringskontekst  4. At producere et veldesignet og engagerende spil med fokus på æstetik og historie  5. At kunne præsentere løsningen for relevante interessenter |
| **Aflevering:**  Præsentation, proces-board og mundtlig pitch-præsentation  På udstillingen skal spilprototypen præsenteres. Både digitale og fysiske elementer skal præsenteres på en måde, så det er muligt at interagere med spillet for at få en forståelse af spillet vil fungere.  Også et procesbræt, der dokumenterer følgende elementer: Mål og mål, inspirationer (visuals og spil), storyboard, moodboard, gameplay-flowchart, testresultater, grafiske elementer og en reklameplakat.  Endelig skal der laves en **3 minutters pitch** til evalueringspanelet.  Projektet vil blive evalueret på udstillingsdagen. |