Datamatiker 1. semester 2022 januar  
Udvikling af et iværksætterspil

“100-timers opgaven” (obligatorisk)

I skal bruge 100 timer på at udtænke og udvikle et iværksætterspil og derigennem **øve programmering og** **lære noget nyt**.

På opstartsdagen den 4. januar vil I få et oplæg om iværksætteri, og efter en brainstorm om spilmuligheder skal I danne grupper (1-3 personer).



Et udkast til tidsplan skal foreligge første uge. Spildemoet- eller Kickstarter-kampagnen skal fremvises i klassen den 26. januar (\* eller søgt [mikrolegat](https://mikrolegat.ffe-ye.dk/) til udvikling.)

Jeres livlinjer er András og Mikkel, som I er velkommen at kontakte for vejledning i løbet af forløbet (mail eller Moodle). Der vil være udvalgte mødedage, hvor vi tager status på opgaven og hjælper hinanden videre.

* 4. januar kl. 9:10 - **Intro og opstart af projektet på Zoom**<https://zealand.zoom.us/j/67808051209>
  + Herefter research- & planlægning
* 10. januar kl. 9:10 - **Udviklingen & prototype på Zoom**
  + <https://zealand.zoom.us/j/67808051209>
  + En god pitch gøres klar til showcase
* 13. januar kl. 9:10 - **Showcase af idéer og prototyper på Zoom**
  + <https://zealand.zoom.us/j/67808051209>
  + Fortsat udvikling
* 19. januar kl. 9:10 - **Midtvejsevaluering** 
  + <https://zealand.zoom.us/j/67808051209>
  + Udvikling fortsat
* 26. januar kl. 9:10 - **Afsluttende showcase** 
  + <https://zealand.zoom.us/j/67808051209>
* 27. - 28. januar kl. 9:10 - **Virksomhedstimer AppFactory med Karsten og Mikkel**

**Der er følgende læringsmål for opgaven:**

1. Lære om iværksætteri og spil.
2. Projektstyring: Arbejde disciplineret og selvstændigt mod et bestemt svært opnåeligt mål.
3. Kunne sætte sig ind i nye områder vha. online dokumentation og søgninger.
4. Planlægge 100 timer i projektet og bruge time-tracking, f.eks. [Clockify](https://clockify.me/).
5. Udvikle prototyper.
6. Øve programmering i en praktisk opgave.
7. Fejlfinde og tolke på fejlbeskeder vha. søgning på nettet.
8. Arbejde selvstændigt og proaktivt i små teams (1-3 personer).
9. Jeres arbejdsplan skal ajourføres jævnligt & du skal commite jævnligt til GitHub.

## **Gennemse disse resurser for inspiration inden du begynder**

**Kickstarter**

[Venture Capital - a 15 minute bidding game by Sixpence Games](https://www.kickstarter.com/projects/sixpencegames/venture-capital-a-15-minute-bidding-game)

[Maybe Capital - Venture capital as a service!](https://www.producthunt.com/posts/maybe-capital)

**Brætspil**

[The next big thing](http://www.nextbigthingboardgame.com/)

[Burn rate game](http://www.burnrategame.com/)

[StartUp - The Ultimate Business Board Game](http://www.startupboardgames.com/startup.php)

<https://boardgamegeek.com/boardgame/121606/pitch-it>

<https://boardgamegeek.com/boardgame/95128/startup-fever>

<https://boardgamegeek.com/boardgame/35282/abundance>

**Kortspil**

[Disrupt Cards](https://disrupt.cards/)

**Android spil**

[Business Strategy 2 Android game](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.businessstrategy2&hl=en&gl=US)

[AdVenture Capitalist Android game](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kongregate.mobile.adventurecapitalist.google&hl=en&gl=US)

[Shark Tank Tycoon - Apps on Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sonypicturestelevision.sharktank&hl=en&gl=US)

[Business Founder - Startup Manager Game](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Business.Game&hl=en&gl=US)

**Browserbaseret**

[Universal Paperclips](https://www.decisionproblem.com/paperclips/index2.html)

**Grafik, musik, baggrunde osv. til Jeres spil**

[Free game assets](https://www.google.com/search?q=free%20game%20assets)