



Spill for familien

Av usabilitech



Problemområde



- Før corona-utbruddet: spare-løsning (økonomi)
- Økende behov for familieunderholdning blant venner og kjente
- Stor andel har resit hjem til familien - behov for en familieorientert aktivitet
- Funn fra intervjuer





Konsept, visjon og målbilder

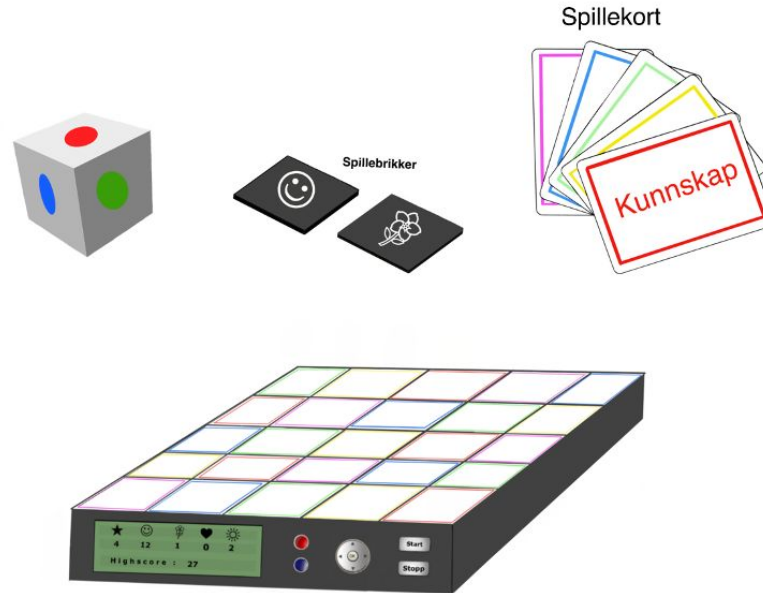
- Ønsket å lage noe for hele familien
- Skape samhold og vekke konkurranseinstinktet
- Gjenkjennbart: gamle spillelementer satt sammen til noe nytt.

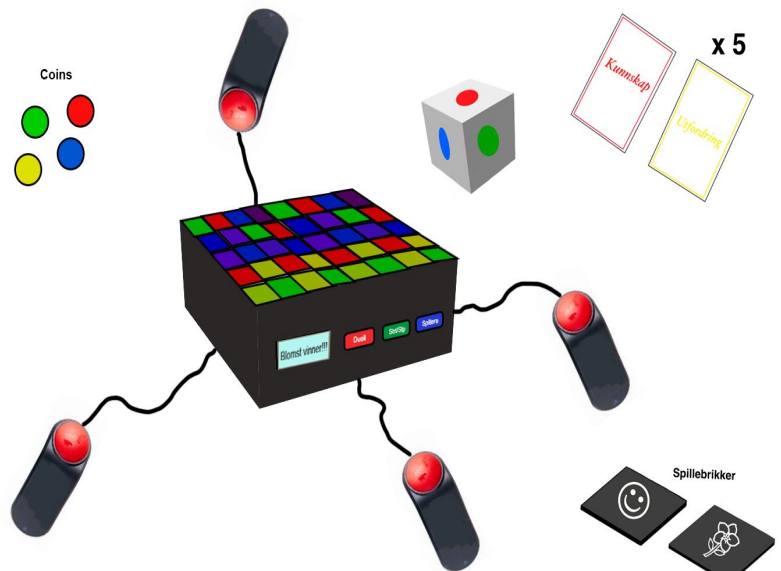
- Målbilde:



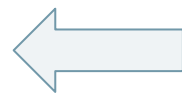
Prototype - originalen

- 5 forskjellige design
- Behov
- Tilbakemeldinger
- Gjenkjennelighet





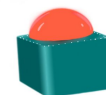
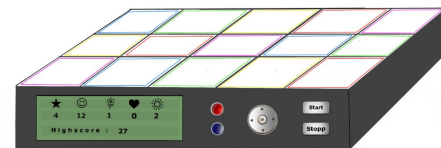
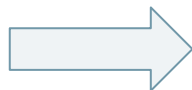
Versjon 1



Spillekort



Versjon 2



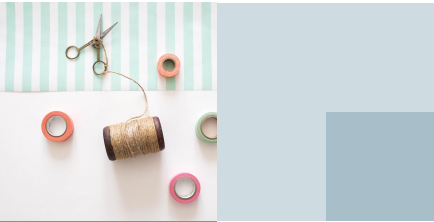
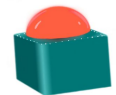
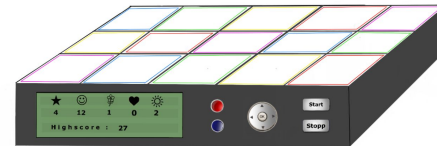
- Opplevelse → utseende, følelse og funksjon
- Utseende: Consistency
- Følelse: Underholdning
- Funksjon: Visibility



Spillekort

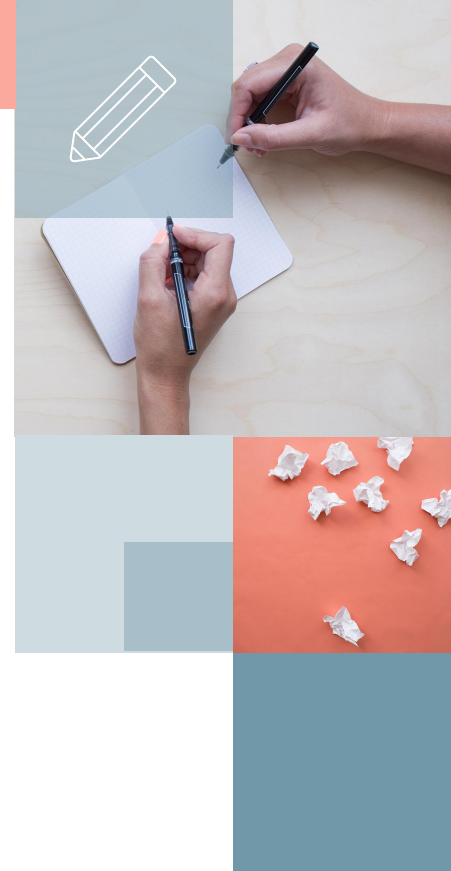


Spillebrikker



Evaluering

- Utført underveisevaluering
- Covid-19 situasjon: Kombinasjon av fysisk evaluering og nett-evaluering over Skype/Zoom.



Tekniske utfordringer

- Rimelige løsninger → lavoppløselighet
- Geografisk avstand innad i gruppa



Videre arbeid

