

Tips til spiludvikling

Denne folder indeholder tips til at komme godt i gang med at lave mobilspil for- og med børn og unge.

Projektet bygger på erfaringer med 2 spil: "Rasmus Klump Skattejagt" baseret på billedbogen om Rasmus Klump og Gemmedyrerne. Designet til brug i forbindelse med "Skovens dag 2013".

Og spillet "Zombierne kommer", der er lavet som supplement til biblioteksorientering på skole- og folkebibliotek.

Begge spil kan hentes fra app'en "PlayIn" under Holbæk Bibliotek, der installeres via GooglePlay eller App Store.

**Holbæk Bibliotek, Skolen v. Tuse Næs
og Naturvejleder i Holbæk Kommune**

Projektet er støttet
af Kultur + Skole

Og er blevet til i tæt
samarbejde med firmaet
Euman

Et projekt af Holbæk Bibliotek,
Skolen v. Tuse Næs og
Naturvejleder i Holbæk Kommune

Skattejagt - levende læring lige i lommen

Hvordan du
designer mobilspil
til børn og unge



Idé og spilopbygning

Det kan være en stor hjælp i arbejdet med at opbygge et mobilspil, at man gør sig følgende overvejelser:

- **Hvem skal spillet bruges til?**
Hvilken målgruppe/alder er der tale om.
- **Hvad er formålet med spillet?**
Forventer man at øge kendskabet til et bestemt område, tema eller lign.– skal der indbygges læring eller er det rent underholdning?
- **Hvor lang tid skal spillet tage?**
Hvor stor er de fysiske afstande for spillet og hvor mange poster skal spillet indeholde?
- **Hvordan skal strukturen på spillet være?** Skal posterne være kronologiske eller må spillerne selv bestemme rækkefølgen? Skal spillet spilles i grupper eller en ad gangen?
- **Er der god net/mobil-dækning, der hvor der skal spilles?** Er det ude eller indenfor? Brug QR-koder, der kan scannes og lav evt. en plan b



Udarbejdelse af spil-skabelon og filer

Det kan godt betale sig at give sig god tid til at udfylde en "skabelon", hvor man anfører spillets poster med tilhørende grafik, lydfiler og ikke mindst opgaver. Skabelonen bliver et vigtigt redskab i arbejdet med opbygningen af spillet.



Teknikken

Overvej om I selv er i stand til at håndtere teknikken bag opbygningen af et spil eller om ressourcerne er bedre givet ud i forhold til at "betale sig fra det".

Fordelen ved selv at gå i gang med at opbygge et spil i et spilprogram er, at man også lader sig inspirere af hvad teknikken kan. Det kan være svært at "finde på" indhold, hvis man ikke ved, hvad der kan lade sig gøre rent teknisk.

Hvis man selv er sin egen "spiludvikler" giver det også en bedre dialog med brugerne af spillet - og den helt store fordel er, at man kan inddrage slutbrugeren (børnene/de unge) i selve udarbejdelsen af spillet.

Brug god tid på at teste spillet igennem inden det skal bruges. Prøv det "on location" og gerne på flere mobile platforme, hvis I forestiller jer at spillerne har deres egen mobiltelefon eller tablet med til at spille på.

Det bedste er naturligvis at prøve spillet af på nogle testpersoner, der svarer til den målgruppe som spillet er designet til.

Så skal der spilles

Det kan være en god idé, at binde spil-skattejagten sammen med en begivenhed, som målgruppen kender i forvejen.

Sørg for opladning - mobiltelefoner bruger meget strøm, når der spilles.

Vær tålmodig! Mobiltelefoner er forskellige og brugerne ligeså - ha' en ekstra mobil klar, hvis der skulle mangle og gå selv med rundt og hjælp.

Spil løs - og nyd det!

Evaluering

Efter afviklingen af en mobil skattejagt kan det godt betale sig at samle op på de observationer som I selv gør jer. Hvis der er usikkerhed ved posterne eller tekniske problemer, kan det måske forebygges til næste skattejagt.

Holbæk Bibliotek, Skolen v. Tuse Næs og Naturvejleder i Holbæk Kommune

I projektløbet har vi valgt at benytte **Playingmondo** til bygning af mobilspil. Der kan oprettes en profil på www.playingmondo.com

Vores spil kan prøves ved at hente app'en **PlayIn** i **GooglePlay** eller **App Store**

Kontakt: Rikke Rørbeck Drustrup, Holbæk Bibliotek
Mail: rrc@holb.dk eller tlf.: 72 36 70 44