

CityKids
Interactive game



Interaktivt spill for barn

Samarbeidspartner:

CityKids/ Oslo Barnemuseum

Veiledere: Katie Coughlin og
Alma Leonora Culén



"Pop-up"-museum
Målgruppe: 1-8 år

Research through design

FORSKNINGSSPØRSMÅL

“Hvordan kan interaksjonsdesign brukes for å stimulere publikumsdeltakelse i et spillscenario?”



Utfordringer

Mål

Hva er gøy

Spilldesign og -kriterier

Spill før og nå

Kognitive, sosiale og språklige
forskjeller i målgruppa

Objekter som inviterer til lek

Mål

Hva er gøy

Spilldesign og -kriterier

Spill før og nå

Kognitive, sosiale og språklige
forskjeller i målgruppa

Objekter som inviterer til lek



Uformell research

Domenekunnskap

Litteraturstudier

Mål

Hva er gøy
Spilldesign og -kriterier
Spill før og nå
Kognitive, sosiale og språklige
forskjeller i målgruppa
Objekter som inviterer til lek



Uformell research

Domenekunnskap
Litteraturstudier

Intervju

Pedagogisk leder i
barnehage



Mål

Hva er gøy
Spilldesign og -kriterier
Spill før og nå
Kognitive, sosiale og språklige
forskjeller i målgruppa
Objekter som inviterer til lek



Uformell research

Domenekunnskap
Litteraturstudier

Etnografi
Teknisk museum
CityKids m/spørreskjema



Intervju

Pedagogisk leder i
barnehage



Mål

Hva er gøy
Spilldesign og -kriterier
Spill før og nå
Kognitive, sosiale og språklige
forskjeller i målgruppa
Objekter som inviterer til lek



Uformell research

Domenekunnskap
Litteraturstudier



Foreldredagbok

Intervju

Pedagogisk leder i
barnehage



Etnografi

Teknisk museum
CityKids m/spørreskjema



observasjonslæring

aktivitet

utfordrende

samarbeid

utforming

engasjement

farger

gøy

regler

resultater

leke

sosialt

mestringsfølelse

kjøkkenlek

sandbox

motorikk

vann

bygging

feedback

engasjement

farger

gøy

løpe

rolle

perspektiv

utforming

samarbeid

engasjement

farger

gøy

vann

bygging

feedback

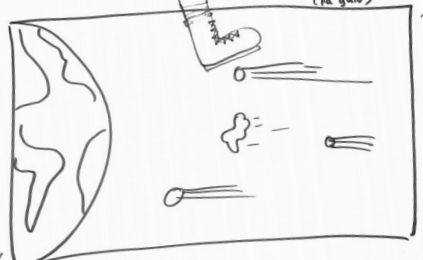
engasjement

farger

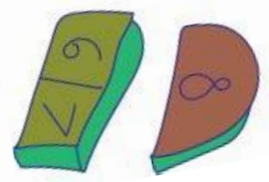
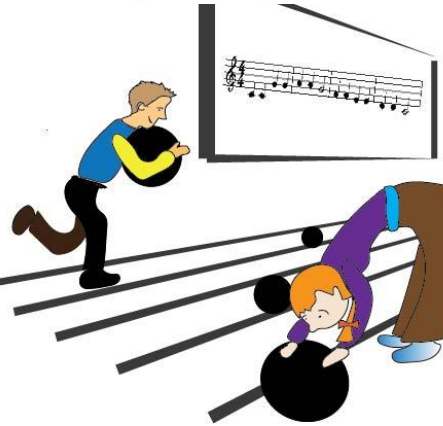
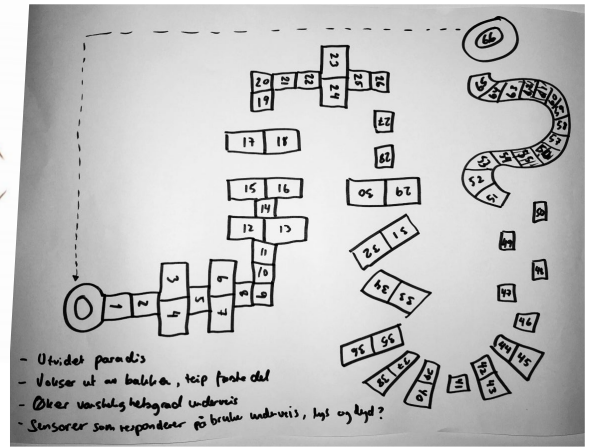
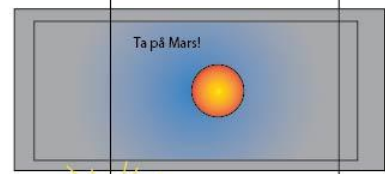
gøy

- Kinect
- + Projektor
- tråkke på asteroider og kometene så de forsvinner
- en klokke tar tiden
- high score - bane?
- når ko all treffer jo resten

Redd dinosaurene fra kometene og asteroidene

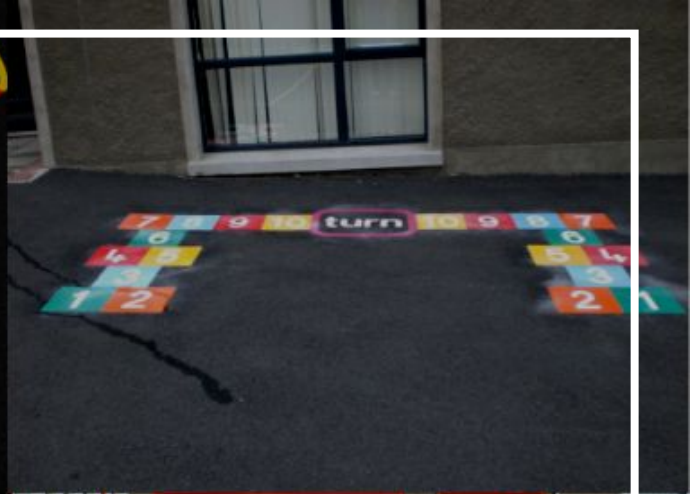
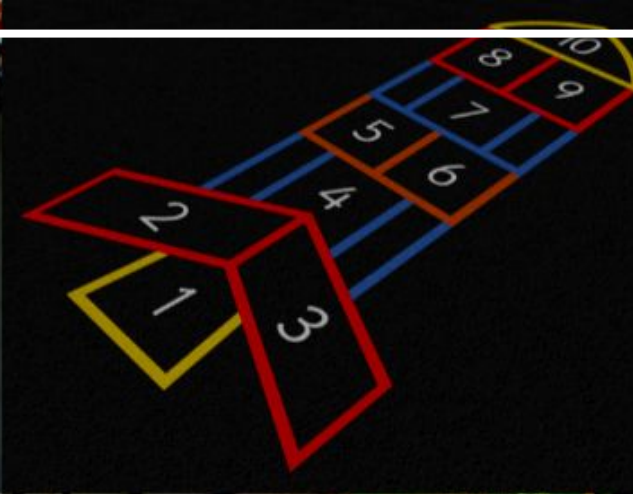


PLANET-TWISTER



Utvidet paradig





Implikasjoner

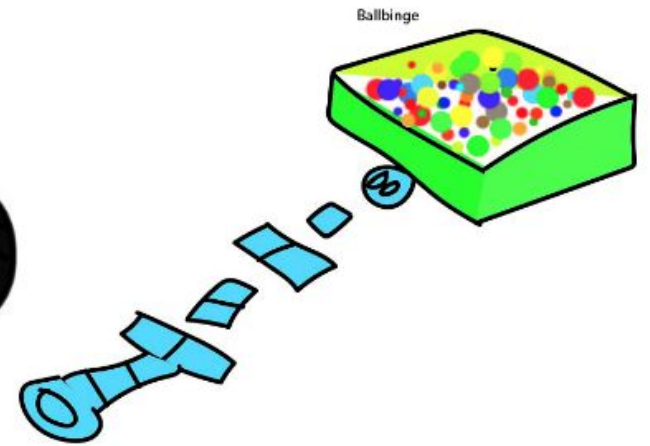
Enkel interaksjon

Lett å lære

Mobilt, trygt, ikke belastende

EU-midler

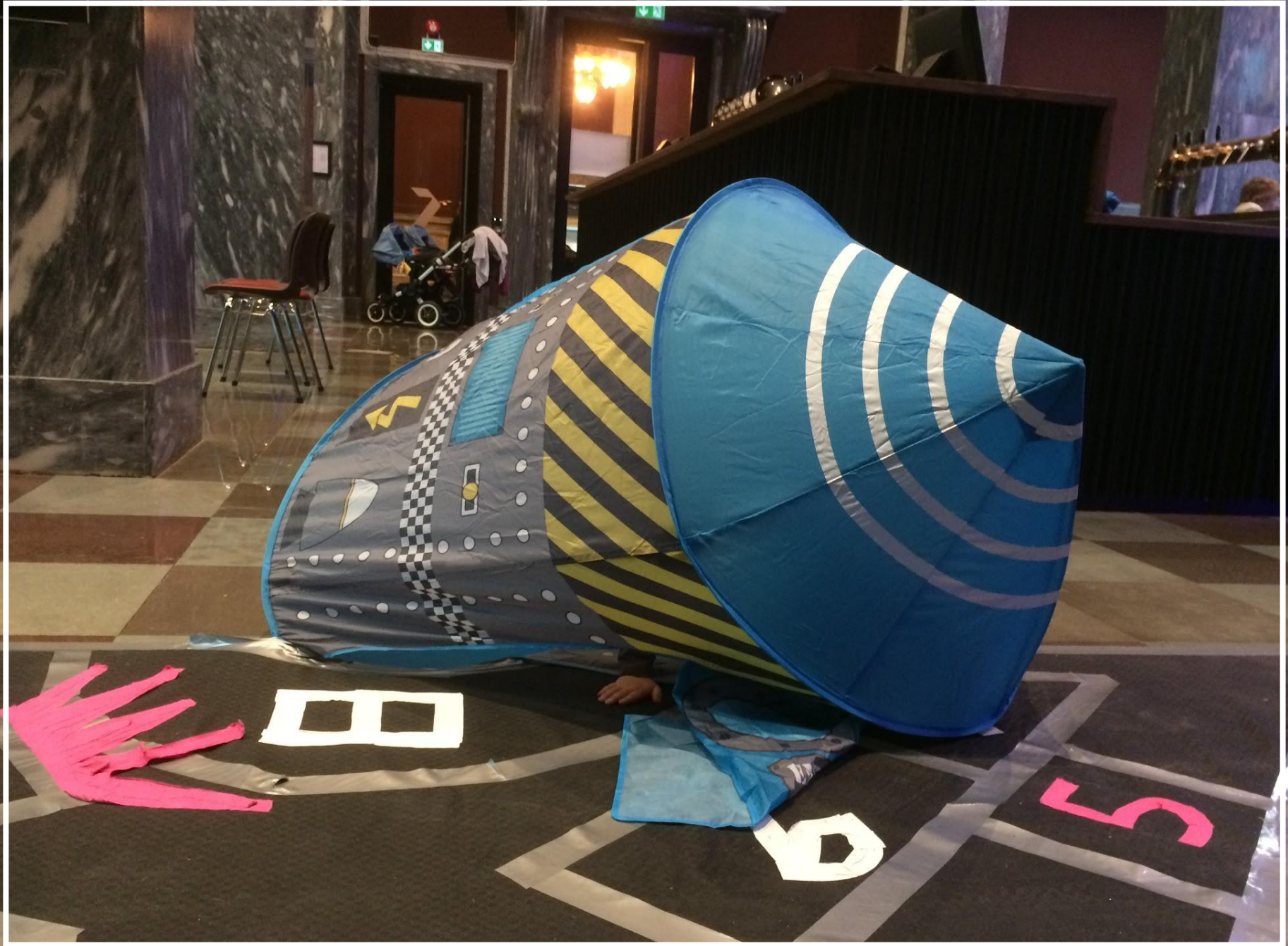
Læringsutbytte





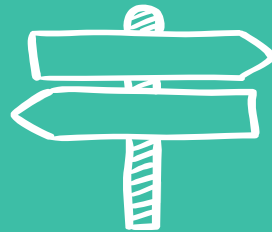








Plan fremover



Takk for oss!



Anna Sofie Schei



Maria Stolinski



Ellen Katrine Sveen



Sissel Kvalvik