

Interface Design

Aufgabe #00

Abgabe von: Daniel Oliveira

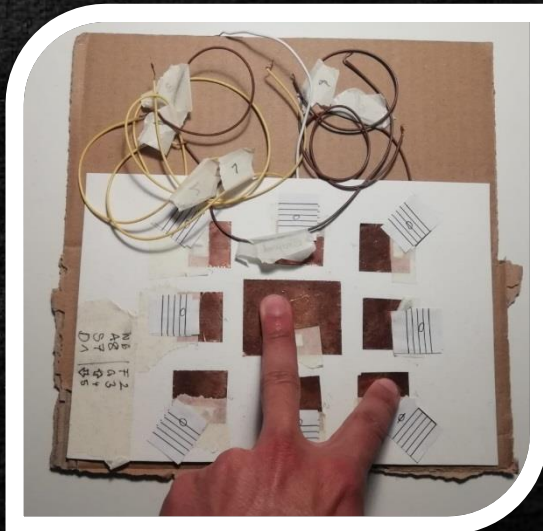
SWAT-Analyse zu meiner Person

| Strength | Weakness | Opportunities | Risks |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Ideenreichtum▪ Kreativität <p>Beispiel auf den nächsten Folie</p> | <ul style="list-style-type: none">• Umsetzung von Ideen• Das Umgehen mit Wireframe-Programmen• Einige Designgrundlagen | <ul style="list-style-type: none">• Mehr über Designmöglichkeiten zu erfahren• Mehr über das richtige konzipieren lernen• Mehr Wissen über Adobe XD | <ul style="list-style-type: none">• Fehlender Austausch mit Kommilitonen• Zu viel Programmieren• Fehlende Umsetzungsmöglichkeiten (ich habe kein Adobe Cloud) |

Bsp.: Projekt aus dem 2. Semester

Symphoney
Erkennt du die Melodie?

Diese neue Spielentwicklung definiert das Musikmachen neu, denn sie sorgt nicht nur für Spiel und Spaß im Alltag, sondern sie soll auch das Notenverständnis verbessern und verdeutlichen.
Du wolltest schon immer Noten lernen? – Dann los mit der ganzen Familie, ab auf die Symphoney-Spielfläche!



Prototyp



Endergebnis

Symphoney

Erkennst du die Melodie?



Lass uns zusammen Noten lernen und viel Spaß zusammen haben! Los geht's!

Inhalt:

Spielpläne
Spielkarten leicht
Spielkarten schwer
Spielanleitung
Ladegerät



Ziehe vor Spielbeginn deine Schuhe aus!

1. Baue die Spielfläche auf und schalte sie an.
2. Entscheide dich für einen Schwierigkeitsgrad – schwer oder leicht – und ziehe dementsprechend eine Karte von dem Kartenstapel.

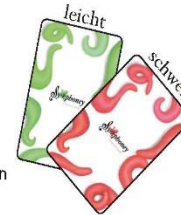
Die grüne Karte steht für einen leichten Schwierigkeitsgrad. Hier sind die Noten sowie die Notennamen abgebildet.

Die roten Karten haben einen höheren Schwierigkeitsgrad. Hier sind nur die Notennamen abgebildet. Je nach deinen Kenntnissen wählst du einen Schwierigkeitsgrad aus.

Die ausgewählte Karte zeigt dir nun eine Melodie.

Ziel: die Melodie richtig wiederzugeben.

1. Stelle dich nun auf dem Spielfeld in die Mitte meines Kopfes. Bleibe immer mit einem Fuß auf meinem Kopf stehen!
2. Um Noten erklingen zu lassen, tippst du nun mit deinem anderen Fuß auf die kleineren Felder, auf denen die Noten abgebildet sind. Der Ton erklingt.
3. Nach diesem Prinzip kannst du nun die Melodie wiedergeben.



Spielst du mit der ganzen Familie oder deinen Freunden?

Entscheidet Euch zunächst für einen Spielmodus:

1. Jeder gegen Jeden

Jeder ist reihum einmal dran.

Derjenige, der die Melodie spielt, spielt sie solange bis einer von Euch die Melodie errät oder die Melodie vollständig wiedergegeben wurde. Du signalisierst das Melodieende indem du dich mit beiden Füßen auf meinen Kopf stellst.

Keiner hat die Melodie bisher erraten?

Dann drücke den Playbutton auf meinem Tentakel. Er spielt euch die von dir zuletzt gespielte Melodie nochmal vor.

Derjenige, der nun die Melodie als Erster erkennt, bekommt einen Klecks von mir. (siehe Punktevergabe)

2. Team Nemo vs. Team Dori

Teilt Euch vor Spielbeginn in zwei Teams auf.

Das Team, das zuletzt Fisch gegessen hat, fängt an.

Wähl nun einen Spieler aus, der als Erster die Melodie spielen darf.

Das zugehörige Team ist nun an der Reihe die Melodie zu erraten.

Keiner hat die Melodie bisher erraten?

Dann drücke den Playbutton auf meinem Tentakel. Er spielt euch die von euch zuletzt gespielte Melodie nochmal vor.

Errät das Team die Melodie, bekommt sie einen Klecks von mir. Errät sie die Melodie nicht, bekommt das gegnerische Team einen Klecks (siehe Klecksvergabe).



Du traust dich nicht allein auf die Spielfläche?

Dann wähle einen Spieler aus dem anderen Team. Ihr spielt die Melodie zusammen und am Ende dürfen alle mit raten. Das Team, das schneller die Melodie errät, bekommt einen Klecks von mir.

