

A piece of brown cardboard is laid flat, showing two rows of letters made from colorful string. The top row spells 'SPIL' and the bottom row spells 'FALSKEN'. The letters are made from various colored strings: orange, blue, yellow, pink, black, and green. The cardboard is secured with pieces of white tape at the corners. The background is a plain, light-colored surface.

# Slack Resources

Workshop med Design og Materialer

Til Hænder og Hoved workshops med Ørestadsskolen 2025

# Om os - Vibe og Tone

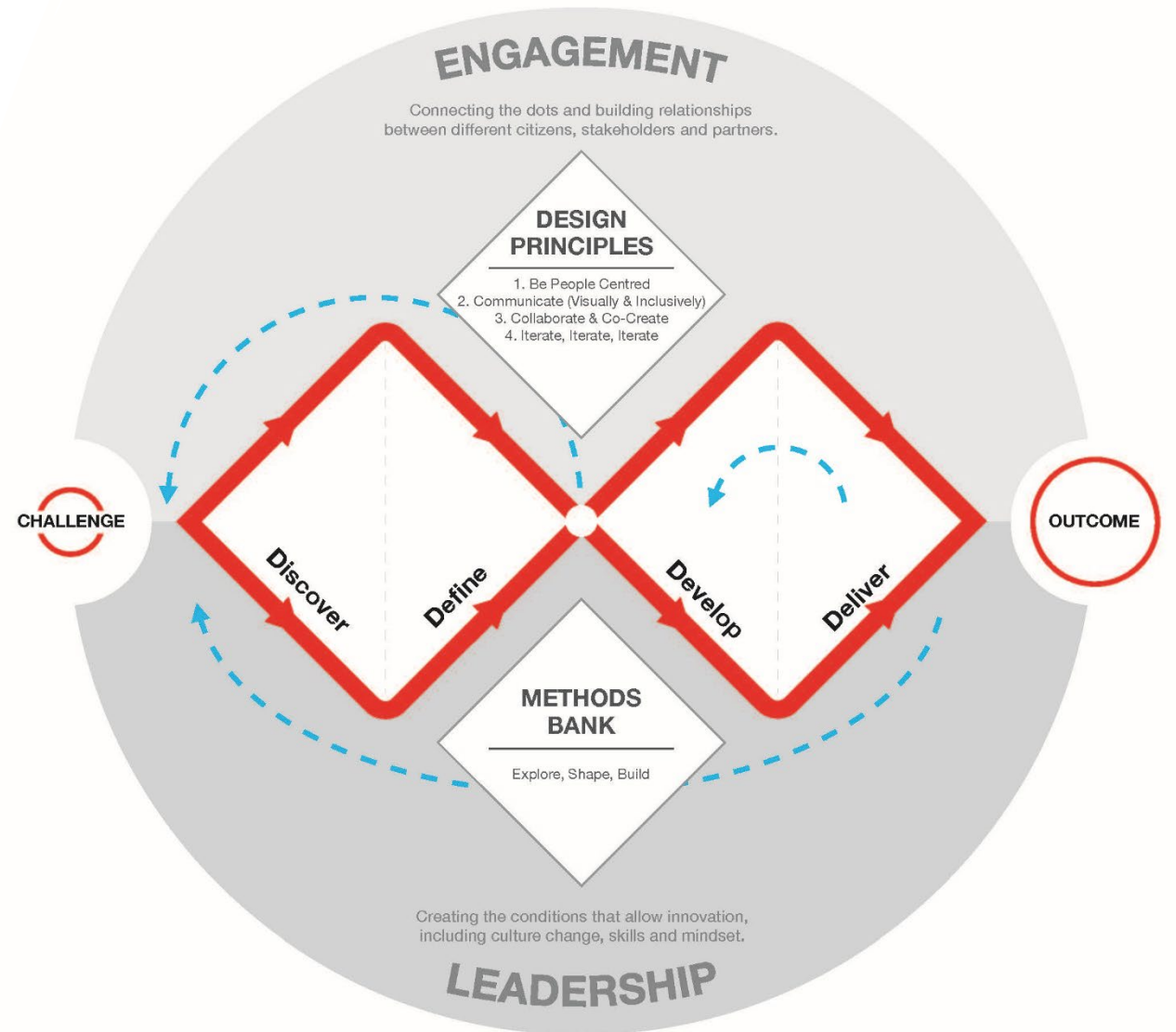
- Ejet af Rasmus Petrussen og Mads Mazanti
- Vi er en åben skole leverandør som udvikler læringsmateriale til uddannelsesinstitutioner
- Gør brug af:
  - Spilbaseret Læring
  - New European Bauhaus
  - Get out of the Building metoder..

# Teori grundlaget for de fire dage

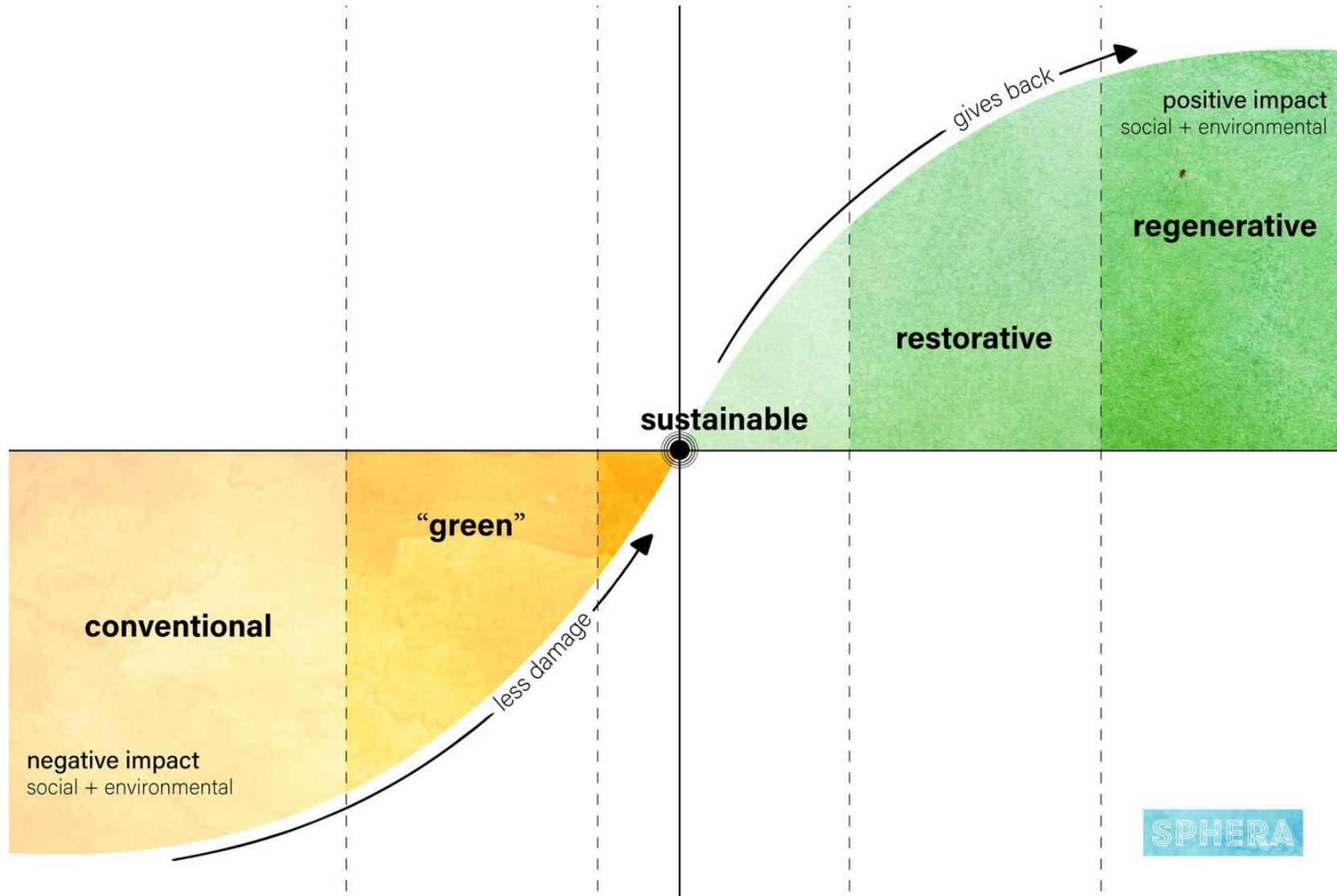
- Double Diamond og Design Thinking
- Regenerativ tilgang
- Affaldspyramiden

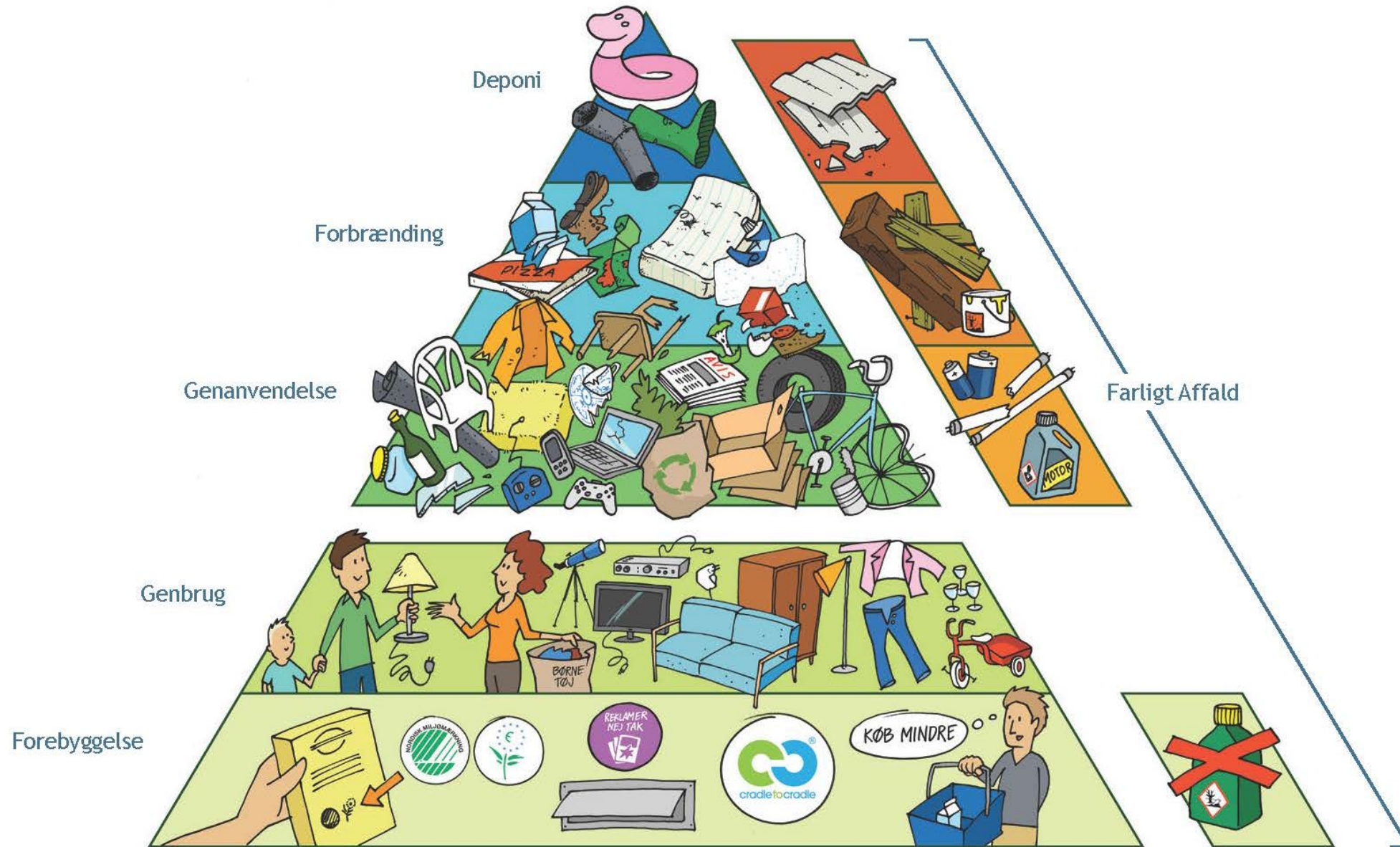
# Design processen

---



# At skabe en bedre verden





# Principper for det gode samarbejde og den rare klassekultur

- Spotlyset
- Ja, og...
- Vis respekt og lyt til hinanden
- Vær på
- Vær skarp og kom til tiden

# Virksomhedsbesøg – Ressourcecenter Fields

- 20 fraktioner af affald
- Bedre sorteret end Københavns kommune (10 fraktioner)
- Hver butik betaler for deres affald. Jo bedre sorteret des billigere (nudging)
- En uges produktion af pap er 24 x 700 kg pap
- I de store butikker er der en ansat til at sortere
- Hver tredje måned er der info om centeret
- Online forløb om læringsprocessen kunne give mening
- De kommer til at oprette en nærgenbrugsstation



# Lav en prototype

- Byg ud af pap en fysisk prototype af jeres koncept:
  - Lav gerne flere
  - Hav ja hat på
  - Hjælp evt. hinanden
  - Leg med materialerne...



Udvælg tre  
missioner...

- Missionsoversigt:
  1. Lav en fed plakat
  2. Gør jeres produkt specielt
  3. Tænk grønt – gør produktet mere bæredygtige
  4. Lav en prototype
  5. Gør jeres ide troværdigt
  6. Brug gruppens styrker
  7. Tænk som forretningsfolk
  8. Tænk på andre
  9. Brug verdensmålene

# Spil(d)fabrikken

- Udvikl et spil med et tvist
- Udvælg en fra hver kategori som inspiration til jeres spil:
  - Spillets regler og mekanikker
  - Historie og spillets verden
  - Sammen med andre
  - Udvikling og belønning

# Spillets regler og mekanikker

1. Let at lære, men sjovt at mestre – Spillet skal være nemt at forstå, men stadig spændende at blive bedre til.
2. God balance mellem let og svært – Spillet må ikke være for nemt eller for svært, men give en passende udfordring.
3. Flere måder at spille på – Hvis spillet har forskellige ting, man kan gøre, bliver det ikke kedeligt.
4. Mulighed for at tænke og være kreativ – Spilleren skal kunne planlægge eller finde på smarte løsninger undervejs.
5. Føles godt at spille – Hvis det er et brætspil, kan gode brikker gøre en forskel. Hvis det er et computerspil, skal styringen føles rigtig.

# Historie og spillets verden

6. En spændende historie – En god fortælling kan gøre spillet mere interessant.
7. Sjove eller seje karakterer – Figurer i spillet skal føles levende og unikke.
8. En verden, man gerne vil udforske – Det skal være sjovt at opdage nye steder eller detaljer i spillet.
9. Overraskelser og humor – Skøre ting eller sjove øjeblikke gør spillet mere underholdende.
10. Verdenen ændrer sig efter spillerens valg – Hvis spillet reagerer på det, man gør, føles det mere levende.

# Sammen med andre

11. Samarbejde eller konkurrence – Det er sjovt at spille med og mod andre mennesker.
12. Fair for alle – Spillet skal være retfærdigt, så alle har en chance for at vinde.
13. Mulighed for at bluffe eller forhandle – At kunne snyde eller lave aftaler kan gøre spillet sjovere.
14. Uforudsigelige ting kan ske – Hvis spillet har tilfældige elementer, kan det blive mere spændende.
15. Man kan spille en rolle – Det er sjovt at leve sig ind i en karakter eller spille på en bestemt måde.

# Udvikling og belønning

16. Man bliver bedre, jo mere man spiller – Spilleren skal kunne mærke, at de lærer noget eller bliver stærkere.

17. Flere måder at vinde på – Det er sjovt, hvis man kan bruge forskellige strategier for at vinde.

18. Spillet ændrer sig undervejs – Der skal ske nye ting, så det ikke bliver ensformigt.

19. Man får belønninger – Spilleren skal føle, at de får noget ud af at klare udfordringer, f.eks. point eller nye evner.

20. Mulighed for at være kreativ – Det er fedt, hvis man kan bygge, tegne eller skabe noget i spillet

# Finish

Produktudvikling: Sørg for at finpudse jeres prototype og produkt.

- Navn og logo: Find et navn og design et simpelt logo.
- Udsmykning og emballage: Overvej farver, materialer og evt. en præsentationsæske.
- Spilleregler: Udform et sæt regler for, hvordan produktet bruges.

Finish og æstetik: Arbejd grundigt med at gøre jeres produkt så smukt og iøjnefaldende som muligt. Brug farver, former og detaljer, der virkelig får produktet til at skille sig ud. Det skal være tydeligt, hvad det er, og det skal vække nysgerrighed hos dem, der ser det.



# Gruppe / Virksomhedspræsentation

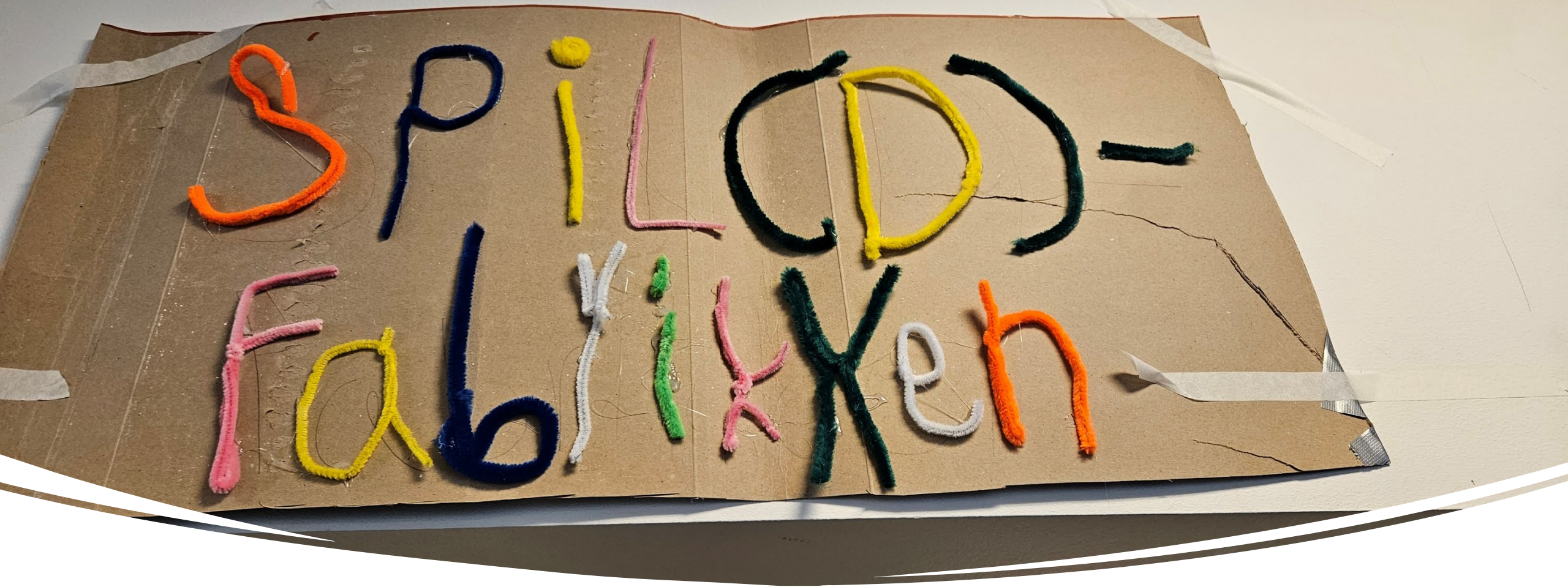
- Navne på gruppemedlemmer. Hvad jeres gruppe hedder
- Hvad I hver især har bidraget med (styrker og roller).
- Hvad I har lært i løbet af ugen.
- En tidslinje med nøglebegivenheder i projektet.
- Centrale begreber I har arbejdet med (f.eks. Double Diamond, affaldspyramiden, spilleregler for godt samarbejde osv.).
- Gør den gerne lækker og smuk 😊

# Messeudstilling

- Messeområde:
  - Pænt og rydeligt...
  - Indret området, så folk kan prøve jeres produkt.
  - Vis hvordan I har brugt genbrugsmaterialer og overskydende ressourcer i jeres produkt.
  - Integrér Slack Resources i designet, så det tydeligt viser, hvordan materialer kan få nyt liv.
- Forklar processen fra idé til færdigt produkt.
- Brug plancher, billeder og eventuelt en model af jeres produktionsproces.
- Husk også modellerne fra mandagens program

# Oprydning og forberedelse

- Skilt til udstillingen: Find på et navn til hele udstillingen.
- Spilområde: Indret området, så folk kan prøve jeres produkt.
- Slack Resources udstilling:
- Vis hvordan I har brugt genbrugsmaterialer og overskydende ressourcer i jeres produkt.
- Integrér Slack Resources i designet, så det tydeligt viser, hvordan materialer kan få nyt liv.
- Forklar processen fra idé til færdigt produkt.
- Brug plancher, billeder og eventuelt en model af jeres produktionsproces.



# Games with a twist

- Slack Ressource og spiludvikling

# Hvem er Hvem (Ørestad edition)

- Spillet som styrker hinandens kendskab og viden om hinanden...





---

## Ludo +

- Ludo i en ny version hvor du kan blive slået hjem eller springe over i køen...

Vadim Arwab og Oscar

Ludo +

Vadim har bygget ting

Oscar kom med ideer

Arwab hjalp Vadim med at bygge ting

Vi har lært at være kreative

Første kom vi med ideen at Ludo, og så fandt vi til at gøre det mere spændende

Vi har arbejdet med double diamond og affdel



Ludo throw – Når skills møder ludo

# OST X Prison Break

- Vi kender alle Trivial Pursuit, men kender du Trivial Pursuit Prison Break Edition....?







# Bingo World

Resultatet når internationale studerende gør brug af et kendt spil til at fremme forståelsen for hinanden



# Finopoly

Finopoly kombinerer flere spil i et. Alt fra Truth or Dare til klassisk matador med nogle lokale twists

# Vil du vide mere

- Tag fat på os via mail eller telefon
- Rasmus Petrussen
  - 3115 3661 eller [raz@vibetone.dk](mailto:raz@vibetone.dk)
- Mads Mazanti
  - 4076 1800 eller [maz@vibetone.dk](mailto:maz@vibetone.dk)
- [www.vibetone.dk](http://www.vibetone.dk)