

Vores helt store ønske med animations spillet var ramme plet på målgruppen, og skabe noget der rent faktisk ville få dem til at agere anderledes men samtidig gøre det på en humoristisk måde.

Vi havde en klar ide om, at vi ville belyse emnet fra en anden vinkel end den man høre i medierne og ikke skabe en direkte god og dårlig karakter, men i stedet få målgruppen til at tænke sig om en ekstra gang og vise dem, at det er okay, at sige fra når noget ikke er i orden.

Vi var hurtigt enige om, at vores hovedkarakter skulle være en dreng, da det oftest er svært for drenge at komme ud over facaden, og da det oftest er dem, der deler billederne.

Vi blev også ret hurtige enige om, at figuren skulle skabes efter noget genkendeligt, og da vi ved, at unge bruger meget tid på sociale medier, valgte vi, at vores figur skulle ligne bitmoji som bruges på snapchat. De er meget udtryksfulde og let genkendelige, så det tænkte vi ville falde i god jord med målgruppen.

Herefter valgte vi, at vores historie skulle foregå i en meget standard setting for en teenager, og vi drøftede blandt andet skolegård, cafe eller værelse.

Farve mæssigt ville vi matche lidt med privat snak's lidt mørke farver så vores spil ikke ville være alt for iøjnefaldende i forhold til deres logo. Vi vil dog også bruge lysere farver og skabe mange dimensioner i form af skygger.

Alt i alt er vores klare vision at skabe fokus på området billeddeling og skabe en god og målrettet oplevelse for vores målgruppe.