



PLEX
Playful Experiences
Cards



PLEX
Playful Experiences
Cards



PLEX
Playful Experiences
Cards



PLEX
Playful Experiences
Cards

Technique: PLEX Brainstorming

FOR MANY IDEAS, FAST

Split into pairs. Take one deck of **PLEX Cards** per pair. Randomly draw a card (one per pair) and place it face up on the table. This card becomes the **seed card**. Randomly take three extra cards from the deck (both players).

Player 1: start exploring an idea using the **seed card**.

Player 2: listen and consider the cards in your hand. When you feel you can elaborate further on the idea, take one card from your hand and put it on the table. Explain how the initial idea is changed or evolved.

Player 1: develop the idea further by picking and placing a card from your hand on the table.

Record your ideas on paper. Put the 3 cards back on the deck and shuffle it to start a new exploration.

For more information on the techniques:

Lucero, A. and Arrasvuori, J. 2010. PLEX Cards: a source of inspiration when designing for playfulness. In Proc. of Fun and Games '10. ACM, 28-37. DOI= <http://doi.acm.org/10.1145/1823818.1823821>

Technique: PLEX Scenario

FOR MORE ELABORATE IDEAS

Card 1:
Beginning

Who are the people in the story? How does this category launch the story?

Card 2:
Continuation

How does this category cause the story to continue in a new direction?

Card 3:
The End

How does this category bring the story to a close?

Split into pairs. Take one deck of **PLEX Cards** per pair. Randomly draw three cards (three per pair) and place them face up on the table. Create a scenario by placing the three cards on an **A3 template** (above). Record your idea scenario by sketching or writing it down on paper. You can alter the order in which the cards were drawn. As an alternative, randomly draw seven cards and use three for the scenario.

Card 1: use this card to trigger a 'use story' or action.

Card 2: steer the story in a new direction.

Card 3: bring the story to a close.

Anziehungskraft



© urfiamari

Auf seine Umgebung vergessen



Anziehungskraft

© tedyourdon

Herausforderung



© sheepladoby

Testen von Fähigkeiten durch eine anspruchsvolle Aufgabe



Herausforderung

© alexinbiggo



Wettkampf

Wettstreit mit dir selbst oder einem Gegner



Wettkampf



Abschluss

Eine wichtige Aufgabe beenden



Abschluss



Kontrolle

Regeln, kontrollieren, bestimmen



Kontrolle



Grausamkeit

Seelischen oder körperlichen Schmerz hervorrufen



Grausamkeit



Entdeckung

© Orin Zebest

Etwas Neues oder Unbekanntes finden



Entdeckung

© whitefiction



Exploration

© John Morgan

Ein Objekt oder einen Gegenstand erkunden/erforschen



Exploration

© LaPetra



Erotik

© NeoGebab

Eine sexuell erregende Erfahrung machen



Erotik

© Jotrowinson



Ausdruck

© Unhinder

Die eigene Kreativität offenbaren



Ausdruck

© Marshall Astor - Food Pornography



Eine vorgestellte Erfahrung



Freundschaft, Gemeinschaft oder Intimität



Spaß, Freude, Vergnügen, Witz, Gag



Auf sich selbst oder andere aufpassen



Entspannung



Entlastung von körperlicher oder geistiger Arbeit

Wahrnehmung



Spannung und Aufregung durch Stimulation der Sinne

Entspannung



Simulation



Imitation des täglichen Lebens

Teil des Ganzen



Teil eines großen Gefüges sein

Teil des Ganzen

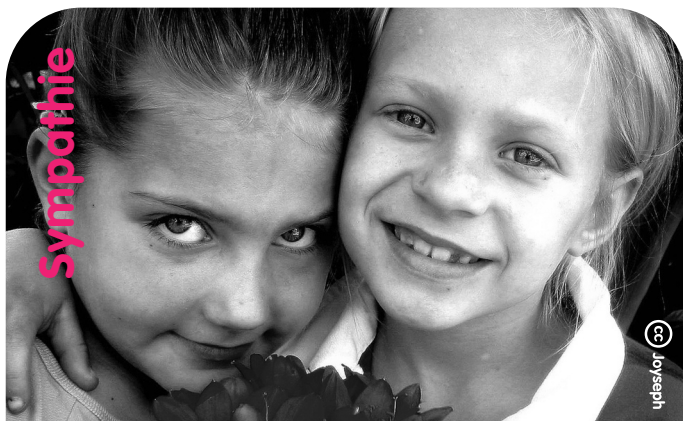


Simulation





Soziale Normen und Regeln brechen



Bewegende Gefühle teilen



Verlust, Frustration, Wut



Spannung durch Risiko und Gefahr

